

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKATIF *TAX ADMINISTRATION*  
*MILLIONAIRE QUIZ* BERBASIS *ADOBE FLASH* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK DI KELAS XI  
AKUNTANSI SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
**ZULFRI ADHI WIBOWO**  
**11403241037**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

**PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF *TAX ADMINISTRATION*  
*MILLIONAIRE QUIZ* BERBASIS *ADOBE FLASH* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK DI KELAS XI  
AKUNTANSI SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**

SKRIPSI

Oleh:  
ZULFRI ADHI WIBOWO  
11403241037



Telah disetujui dan disahkan  
Pada tanggal 8 Juni 2015

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.  
NIP. 19831120 200812 1 002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

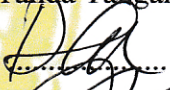
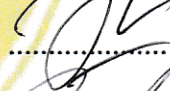
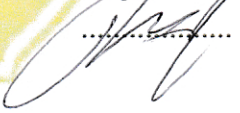
**PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF TAX ADMINISTRATION  
MILLIONAIRE QUIZ BERBASIS ADOBE FLASH SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK DI KELAS XI  
AKUNTANSI SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**

yang disusun oleh:

**ZULFRI ADHI WIBOWO**  
11403241037

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 15 Juni 2015  
dan dinyatakan lulus

### DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Dhyah Setyorini, M.Si.	Ketua Penguji		22-6-2015
Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.	Sekretaris Penguji		22-6-2015
Endra Murti Sagoro, M.Sc	Penguji Utama		19-6-2015

Yogyakarta, 23 Juni 2015

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP. 19550328 198303 1 002

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Zulfri Adhi Wibowo  
NIM : 11403241037  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Ekonomi  
Judul Tugas Akhir : *PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF TAX  
ADMINISTRATION MILLIONAIRE QUIZ  
BERBASIS ADOBE FLASH SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK DI  
KELAS XI AKUNTANSI SMK YPE  
SAWUNGGALIH KUTOARJO*

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 5 Juni 2015  
Penulis,



Zulfri Adhi Wibowo  
NIM. 11403241037



## **MOTTO**

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”

**(QS. Ar-Ra’d: 11)**

“Cukuplah Allah menjadi Penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik Pelindung”

**(QS. Ali’Imron: 173)**

“If you can dream it, you can do it”

**(Walt Disney)**

“Pecundang bukan berarti yang kalah. Pecundang yang sebenarnya adalah yang tidak mengakui kekalahannya dan tidak mau merubah kesalahan-kesalahannya”

**(Hiruma – Eyeshield 21)**

## **PERSEMBAHAN**

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, karya ini penulis persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang tua penulis (Bapak Iswoyo dan Ibu Rubi Atmini) yang selalu menjadi kekuatan dan motivasi bagi penulis untuk maju serta senantiasa tulus memberikan doa, kasih sayang dan pengorbanan demi kesuksesan buah hatinya. Karya ini mungkin tidak seberapa dibanding dengan pengorbanan serta perjuangan Bapak dan Ibu, tetapi semoga menjadi salah satu wujud bakti bagi penulis untuk membahagiakan Bapak dan Ibu.
- ❖ Almamater tercinta Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN *GAME* EDUKATIF *TAX ADMINISTRATION MILLIONAIRE QUIZ* BERBASIS *ADOBE FLASH* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ADMINISTRASI PAJAK DI KELAS XI AKUNTANSI SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**

Oleh:

**ZULFRI ADHI WIBOWO**

**11403241037**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Administrasi Pajak berbentuk *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* dengan aplikasi *Adobe Flash* bagi siswa kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* berdasarkan penilaian Ahli Materi, Ahli Media, dan siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang diadaptasi dan dimodifikasi dari model pengembangan Borg & Gall (1983). Tahapannya meliputi: tahap studi pendahuluan, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk awal, tahap uji coba dan evaluasi, serta tahap produk akhir dan penyebaran. Pada tahap pengembangan produk awal dilakukan validasi materi oleh dua orang ahli materi (dosen dan guru) dan validasi media oleh satu orang ahli media (dosen). *Game* edukatif ini diuji cobakan kepada siswa dalam tiga tahap yaitu tahap uji coba perorangan (5 siswa), tahap uji coba kelompok kecil (15 siswa), dan tahap uji coba lapangan (48 siswa). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* melewati lima tahap yaitu: tahap studi pendahuluan, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk awal, tahap uji coba dan evaluasi, serta tahap produk akhir dan penyebaran. Tingkat kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,16 yang termasuk dalam kategori Layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,42 yang termasuk kategori Sangat Layak, 3) Uji Coba Perorangan diperoleh skor 4,55 yang termasuk kategori Sangat Layak, 4) Uji Coba Kelompok Kecil diperoleh skor 4,30 yang termasuk kategori Sangat Layak, 5) Uji Coba Lapangan diperoleh skor 4,37 dengan kategori Sangat Layak. Dengan demikian *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Administrasi Pajak, *game* edukatif, *Tax Administration Millionaire Quiz*, *Adobe Flash*, SMK, Administrasi Pajak, Borg & Gall.

## **ABSTRACT**

### **THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME TAX ADMINISTRATION MILLIONAIRE QUIZ BASED ON ADOBE FLASH AS TAX ADMINISTRATION LEARNING MEDIA IN CLASS XI ACCOUNTING SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARJO**

**Oleh:  
ZULFRI ADHI WIBOWO  
11403241037**

*This research aims to develop Tax Administration learning media shaped educational game Tax Administration Millionaire Quiz with Adobe Flash application for student class XI Accounting at SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. This research also aims to determine the feasibility of educational game Tax Administration Millionaire Quiz based assesment Subject Matter Expert, Media Expert, and students.*

*This research adapted and modified from Borg and Gall development model (1983) wich is a type of Research and Development (R & D) there are 5 stage include: a pleminiary study, planning, develop pleminiary form of product, testing and evaluation, final product and dissemination. In develop pleminiary form of product stage was done validation by two people material expert (lecturer and theacher) and validation by media expert (lecturer). This Educational game was tested to students in three phases: individual testing (5 students), small group testing (15 students), and field-testing (48 students). Data collection technique in this research using a questionnaire. Data analyzed technique was done by descriptive of qualitative and quantitative.*

*The results showed that development of educational game Tax Administration Millionaire Quiz passed 5 stage: a pleminiary study, planning, develop pleminiary form of product, testing and evaluation, final product and dissemination. The feasibility level of educational game Tax Administration Millionaire Quiz based on Adobe Flash as Tax Administration learning media: 1) Subject Matter Expert obtained an average score of 4,16 are included in the category of Feasible, 2) Media expert obtained an average score of 4.42 which included in the category of Very Feasible, 3) Individual testing obtained score of 4,55 which included in the category of Very Feasible, 4) Small Group testing obtained a score of 4,30 which included in the category of Very Feasible, 5) Field testing obtained a score of 4,37 wich included in the category of Very Feasible. The educational game Tax Administration Millionaire Quiz is feasible for use as Tax Administration learning media.*

**Keywords:** *Learning Media, Educational Game, Tax Administration Millionaire Quiz, Adobe Flash, SMK, Tax Administration, Borg & Gall.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz* Berbasis *Adobe Flash* sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo” dengan lancar. Tugas Akhir Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc., Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Endra Murti Sagoro, M.Sc., Dosen Narasumber yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Ibu Andian Ari Istiningrum, M.Com., Dosen penasehat akademik yang telah sabar memberikan bimbingan dan pengarahan selama masa studi.



7. Ibu Amanita Novi Yushita, M.Si., Dosen Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan
8. Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd., Dosen Ahli Media yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
9. Bapak Tri Yulianto, S.Kom., Kepala Sekolah SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang telah memberikan izin penelitian di kelas XI Jurusan Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.
10. Ibu Mufidah, S.Pd., guru mata pelajaran Administrasi Pajak kelas XI SMK Negeri YPE Sawunggalih Kutoarjo yang telah bekerjasama dengan baik selama pelaksanaan penelitian.
11. Siswa-siswi kelas XI Jurusan Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang telah berkenan meluangkan waktu untuk membantu pengambilan data dalam penelitian ini.
12. Kakakku Novin Setiawan serta adikku Rendi Kurniawan yang selalu memberikan keceriaan, semangat dan energi positif.
13. Arum Sari Wibowo yang telah sabar dalam memberikan dukungan dan semangat.
14. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Akuntansi 2011 A, yang telah sama-sama berjuang sedari awal dan memberikan banyak sekali motivasi.
15. Teman-teman HIMA Diksi periode 2012 dan 2013 yang telah belajar dan berjuang bersama-sama, kalian orang-orang hebat.

16. Teman-teman seperjuangan BEM Fakultas Ekonomi periode 2014.
17. Teman-teman Wisma Antar Nusa Putra.
18. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 5 Juni 2015

Penulis



Zulfri Adhi Wibowo

NIM.11403241037

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
 BAB I. PENDAHULUAN .....	 1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Pengembangan .....	7
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	7
G. Manfaat Penelitian .....	8
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....	 10
A. Kajian Teori .....	10
1. Pembelajaran Administrasi Pajak .....	10
a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	10
b. Pengertian Administrasi Pajak .....	12
2. Media Pembelajaran .....	14
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
b. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran .....	16
c. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	18
d. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	20
3. <i>Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz</i> Berbasis <i>Adobe Flash</i> .....	23
a. Pengertian <i>Game</i> Edukatif .....	23
b. Dampak Positif <i>Game</i> Edukatif .....	24
c. <i>Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz</i> .....	25
d. <i>Adobe Flash</i> .....	27
4. Penelitian & Pengembangan .....	28
a. Definisi Penelitian & Pengembangan .....	28

b. Prosedur Pengembangan .....	29
B. Penelitian yang Relevan .....	34
C. Kerangka Berpikir .....	37
D. Paradigma Penelitian .....	38
E. Pertanyaan Penelitian .....	39
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Jenis Penelitian .....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
C. Desain Penelitian .....	41
D. Subjek dan Objek Penelitian .....	46
E. Teknik Pengumpulan Data .....	47
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	47
G. Teknik Analisis Data .....	49
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
A. Pengembangan Produk Media Pembelajaran .....	52
1. Studi Pendahuluan .....	52
2. Perencanaan .....	54
3. Pengembangan Produk Awal .....	55
4. Uji Coba dan Evaluasi .....	70
5. Produk Akhir dan Penyebaran .....	78
B. Kelayakan Produk .....	80
C. Keterbatasan Pengembangan .....	81
<b>BAB V. KESIMPULAN .....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media .....	48
2. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi .....	48
3. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Siswa .....	49
4. Ketentuan Pemberian Skor .....	50
5. Pedoman Konversi Skor .....	50
6. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi .....	57
7. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media .....	59
8. Revisi Produk Validasi Materi .....	61
9. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan .....	71
10. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	73
11. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan .....	76
12. Kelayakan <i>Game</i> Pada Setiap Tahap Penilaian .....	80



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Paradigman Penelitian .....	39
2. Bagan Prosedur Pengembangan <i>Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz</i> .....	46
3. Validasi Ahli Materi .....	58
4. Validasi Ahli Media .....	60
5. Halaman Permainan Sebelum Revisi .....	62
6. Halaman Permainan Sesudah Revisi .....	62
7. Halaman Materi Sebelum Revisi .....	63
8. Halaman Materi Sesudah Revisi .....	63
9. <i>Font</i> Sebelum Revisi .....	64
10. <i>Font</i> Sesudah Revisi .....	64
11. Revisi Pertanyaan Konfirmasi Jawaban .....	65
12. Revisi Bantuan_1 .....	65
13. Revisi Bantuan_2 .....	66
14. Revisi Bantuan_3 .....	66
15. Revisi Bantuan_4 .....	66
16. Efek Jawaban Sebelum Revisi .....	67
17. Efek Jawaban Sesudah Revisi_1 .....	67
18. Efek Jawaban Sesudah Revisi_2 .....	68
19. Titik Aman Sebelum Revisi .....	68
20. Titik Aman Sesudah Revisi .....	69
21. Halaman Satu Milyar Sebelum Revisi .....	69
22. Halaman Satu Milyar Sesudah Revisi .....	70
23. Hasil Uji Coba Perorangan .....	72
24. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	74
25. Revisi Uji Coba Kelompok Kecil .....	75
26. Hasil Uji Coba Lapangan .....	76
27. Kelayakan Game Tiap Tahap Penilaian .....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 .....	87
1. Silabus .....	88
2. Indikator Kompetensi .....	100
3. Materi <i>Game</i> .....	102
4. Soal <i>Game</i> .....	148
Lampiran 2 .....	172
1. <i>Flowhchart</i> .....	173
2. <i>Story Board</i> .....	177
3. Produk Akhir .....	184
4. Petunjuk Pengoperasian .....	189
Lampiran 3. Instrumen Penelitian .....	197
1. Angket Validasi Ahli Media .....	198
2. Angket Validasi Ahli Materi .....	202
3. Angket Penilaian Siswa .....	205
Lampiran 4. Validasi Ahli Materi .....	208
1. Surat Permohonan Validasi .....	209
2. Angket Validasi .....	211
3. Data Hasil Penilaian .....	217
Lampiran 5. Validasi Ahli Media .....	218
1. Surat Permohonan Validasi .....	219
2. Angket Validasi .....	220
3. Data Hasil Penilaian .....	225
Lampiran 6. Uji Coba .....	226
1. Presensi Uji Coba Perorangan .....	227
2. Data Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan .....	228
3. Presensi Uji Coba Kelompok Kecil .....	229
4. Data Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil .....	230
5. Presensi Uji Coba Lapangan .....	232
6. Data Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan .....	234
Lampiran 7 .....	239
1. Surat Izin Penelitian.....	240
2. Sampel Angket Observasi Awal .....	241
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	243
4. Dokumentasi .....	244

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada masa sekarang, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan begitu pesat. Keadaan ini menuntut kehidupan di zaman ini tidak dapat terlepas dari teknologi terkini. Teknologi-teknologi yang dikembangkan pasti memiliki manfaat bagi kehidupan manusia, yaitu untuk mempermudah dan membantu kegiatan sehari-hari manusia di berbagai bidang. Manusia harus dapat beradaptasi dan menggunakan teknologi dengan sebaik-baiknya agar teknologi yang ada dapat bermanfaat.

Dunia pendidikan sebagai salah satu bidang kegiatan manusia memperoleh dampak positif dengan adanya perkembangan teknologi. Dahulu ketika teknologi belum secanggih saat ini, proses pembelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar. Sekarang, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli dengan kehadiran guru. Teknologi yang ada saat ini membuat siswa dapat belajar di mana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja.

Perkembangan teknologi ini juga mendorong dunia pendidikan untuk selalu berupaya melakukan pembaharuan dan memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran. Bagi sekolah pemanfaatan teknologi ini diwujudkan dengan pengadaan fasilitas teknologi informasi untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu sekolah yang telah memiliki fasilitas berbasis teknologi informasi ini adalah SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Pada setiap ruang kelas di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo telah dilengkapi dengan *LCD*

*projector*. Selain itu, sekolah juga memiliki laboratorium komputer untuk masing-masing jurusan minimal satu laboratorium.

Pemanfaatan teknologi ini selain diwujudkan oleh sekolah, juga harus dilakukan oleh guru selaku subjek pendidikan yang berperan penting terhadap arah jalannya proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menggunakan fasilitas berbasis teknologi yang telah disediakan oleh sekolah untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di SMK YPE Sawunggalih Kutarjo di kelas XI Akuntansi, guru belum memanfaatkan fasilitas berbasis teknologi yang disediakan sekolah secara optimal. Dalam pembelajaran guru masih jarang menggunakan *LCD projector* yang tersedia. Guru lebih sering menjelaskan materi dengan buku teks, serta menulis di papan tulis. Permasalahan lain muncul karena siswa tidak memiliki buku teks yang digunakan guru. Hal ini disebabkan karena buku kurikulum 2013 untuk mata pelajaran produktif belum dikeluarkan pemerintah. Dampaknya pembelajaran menjadi tidak efisien waktu karena siswa harus menulis materi terlebih dahulu, setelah itu guru baru menjelaskan materi tersebut.

Selain permasalahan di atas, ditemukan masalah belum dikembangkannya media pembelajaran berbasis teknologi oleh guru Administrasi Pajak. Pada pembelajaran Administrasi Pajak biasanya guru akan mendiktekan materi terlebih dahulu dan siswa menulis, lalu guru akan menjelaskan materi, dan

setelah materi selesai guru akan memberikan soal latihan. Padahal, pembelajaran Administrasi Pajak pada kelas XI lebih banyak mengkaji pada teori pengantar perpajakan dengan sedikit materi hitungan pada Kompetensi Dasar akhir. Cakupan materi yang cukup banyak membuat siswa sulit untuk dapat memahami materi Administrasi Pajak. Ditambah dengan proses pembelajaran monoton, siswa akhirnya akan menjadi cepat jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi.

Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Rossi dan Briedle (1996) dalam Wina Sanjaya (2013: 163) media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan interaktif memiliki arti saling aktif (<http:kbbi.web.id/interaktif>). Dengan demikian dapat dipahami bahwa media pembelajaran interaktif adalah semua alat atau bahan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat mengajak siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi ada berbagai macam bentuk dan cara pengembangannya. Dengan merujuk fasilitas yang ada pada sekolah, media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan



yaitu dengan memanfaatkan komputer atau sering disebut *Computer Assisted Instruction* (CAI). Media berbasis komputer atau CAI merupakan penggunaan komputer dalam penyampaian bahan ajar yang melibatkan siswa secara aktif serta memperbolehkan adanya umpan balik. CAI memiliki berbagai macam bentuk seperti tutorial, praktik, latihan, simulasi dan *game* (permainan).

*Game* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis komputer memiliki potensi yang cukup bagus. Untuk saat ini pemanfaatan *game* sebagai media pembelajaran masih belum banyak dikembangkan khususnya media pembelajaran akuntansi. Padahal *game* apabila dikembangkan secara tepat dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang sangat menarik. Hal ini karena *game* diminati banyak orang karena *game* itu menyenangkan dan menghibur. Hal ini dapat dijadikan landasan bagi guru untuk mencoba mengemas pembelajaran dengan *game*.

*Game* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis komputer akan diintegrasikan dengan materi ajar sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dari adanya pengembangan media pembelajaran *game* ini, diharapkan pembelajaran menjadi menyenangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien.

Salah satu jenis *game* yang ada adalah yaitu *Quiz Game*. *Quiz game* merupakan *game* yang pemainnya akan berperan sebagai peserta sebuah kuis. Pemain akan bermain dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan

untuk memenangkan kuis tersebut. *Quiz game* dapat berupa adaptasi dari kuis yang ada di dunia nyata, seperti *game Who Wants to be a Millionaire* yang merupakan adaptasi dari acara kuis di televisi dengan nama yang sama.

Berdasarkan hasil observasi menggunakan angket terhadap 48 siswa SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo mengenai pengetahuan dan ketertarikan siswa terhadap kuis *Who Wants to be a Millionaire*. Diperoleh hasil 43 siswa menyatakan mengetahui acara kuis *Who Wants to be a Millionaire*, 45 siswa menyatakan kuis *Who Wants to be a Millionaire* menarik, dan 44 siswa menyatakan tertarik untuk bermain sebagai peserta kuis *Who Wants to be a Millionaire*. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan terhadap kuis *Who Wants to be a Millionaire*. Oleh karena itu, *game* kuis adaptasi *Who Wants to be a Millionaire* dapat dijadikan alternatif dalam pengembangan media berbasis komputer.

Dalam mengembangkan *game* berbasis komputer ada beberapa perangkat lunak yang dapat dipakai salah satunya yaitu *Adobe Flash*. *Adobe Flash* ini merupakan program yang bersifat *open platform* yang artinya dapat digunakan di perangkat komputer manapun. Bagi orang awam *Adobe Flash* dianggap lebih bersahabat dibanding program yang lainnya. Hal ini karena dalam pembuatan aplikasi, apa yang dibuat langsung bisa kelihatan pada *stage*. Meskipun begitu karena kebanyakan guru tidak memiliki *basic IT* di bidang pemrograman, sehingga untuk saat ini pengembangan media pembelajaran administrasi pajak yang berbasis *Adobe Flash* belum banyak ditemukan terutama dalam pembelajaran Administrasi Pajak.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz* Berbasis *Adobe Flash* Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Penggunaan fasilitas teknologi informasi sekolah belum optimal.
2. Guru masih menggunakan cara konvensional dan monoton dalam pembelajaran sehingga siswa cepat bosan atau jenuh.
3. Proses pembelajaran tidak efisien waktu.
4. Materi Administrasi Pajak sulit dipahami karena cakupan materi yang cukup banyak.
5. Media pembelajaran Administrasi Pajak berbasis teknologi belum banyak dikembangkan oleh guru.
6. Belum banyak pengembangan *game* berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran khususnya Administrasi Pajak.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Pengembangan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo?
2. Bagaimana kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang diuraikan dalam latar belakang masalah, maka penelitian R&D ini bertujuan:

1. Mengembangkan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* dengan bantuan software *Adobe Flash*.
2. Mengetahui kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. *Game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* berbentuk *game* kuis interaktif dimana terdapat materi dan latihan soal pada mata pelajaran

Administrasi Pajak dengan konsep adaptasi kuis *Who Wants To Be a Millionaire*.

2. *Game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* berbasis *Adobe Flash* disajikan dalam bentuk dan desain yang menarik, sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritis maupun praktis dengan uraian sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
  - a. Sumbangan pengetahuan Administrasi Pajak bagi dunia pendidikan terutama sebagai upaya pengembangan dan perbaikan proses pembelajaran di SMK.
  - b. Memberikan kontribusi referensi teori bahan ajar dengan adanya *game* edukatif berbasis *Adobe Flash*.
  - c. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian pendidikan selanjutnya
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Siswa
 

*Game* edukatif ini dapat digunakan sebagai media latihan soal-soal yang diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah belajar seperti kurangnya motivasi dan kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran



b. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi pedoman serta tambahan pengetahuan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

c. Bagi penulis

Mengembangkan pola pikir dan memberikan pengalaman kepada penulis sebagai pegangan di masa mendatang sebagai guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Administrasi Pajak**

###### **a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

Belajar sering diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan manusia untuk memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://kbbi.web.id/ajar>), belajar memiliki definisi “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini mengandung arti bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh ilmu.

Gagne (1977) dalam Siregar dan Nara (2010: 4) mengungkapkan “*Learning is relatively permanent change in behavior that result from past experience or purposeful instruction*”. Menurut Gagne, belajar itu diartikan sebagai suatu perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan/ direncanakan.

Pengertian lain dikemukakan oleh Sugihartono, dkk. (2007: 74) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dari tiga pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu khususnya siswa untuk memperoleh ilmu dari pengalaman maupun

latihan yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Jadi seseorang dapat dikatakan belajar apabila memenuhi tiga hal, yaitu: terjadinya perubahan tingkah laku, perubahan tersebut bersifat tetap bukan sementara, dan disebabkan oleh pengalaman dan latihan.

Pembelajaran menurut Winkel (1991) dalam Siregar dan Nara (2010: 12) merupakan pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya. Pembelajaran harus menghasilkan proses belajar pada diri peserta didik dan harus dilakukan dengan perencanaan yang sistematis (Siregar & Nara, 2010: 12). Menurut Sudjana (2000) dalam Sugihartono, dkk (2007: 80) pembelajaran diartikan sebagai segala upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Nasution (2005) dalam Sugihartono, dkk (2007: 80) mendefinisikan pembelajaran sebagai aktivitas mengorganisasi lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak didik sehingga terjadi proses pembelajaran. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik dengan sengaja untuk mengorganisasi dan menciptakan kondisi lingkungan dengan berbagai metode sehingga

siswa dapat melakukan kegiatan belajar sesuai tujuan yang telah ditentukan.

b. Pengertian Administrasi Pajak

Untuk memahami konsep administrasi pajak kita perlu memahami definisi dari administrasi dan pajak. Dalam Herabudin (2009: 17) dijelaskan kata “administrasi” berasal dari bahasa latin yang terdiri dari *ad* dan *ministrare*. Kata *ad* artinya intensif, sedangkan *ministrare* artinya melayani, membantu, atau mengarahkan. Menurut Ngilim Purwanto (2012: 1-2) administrasi dapat didefinisikan sebagai suatu usaha untuk melayani, membantu, atau mengarahkan semua kegiatan untuk mencapai tujuan. Sedangkan dalam artian sempit pada aktivitas ketatausahaan, dikenal kata *administrate* yang berasal dari bahasa Belanda. *Administrate* disini memiliki definisi sebagai kegiatan penyusunan dan pencatatan keterangan yang diperoleh secara sistematis.

Menurut R. Santoso Brotodiharjo (1991) dalam Waluyo (2011: 2) pajak didefinisikan seperti berikut.

“Pajak adalah iuran kepada negara (yang dapat dipaksakan) yang terutang oleh yang wajib membayarnya menurut peraturan-peraturan, dengan tidak mendapat prestasi kembali, yang langsung dapat ditunjuk, dan yang gunanya adalah untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran umum berhubungan dengan tugas negara yang menyelenggarakan pemerintah”

Menurut Smeets dalam Waluyo (2011: 2) pajak merupakan prestasi kepada pemerintah yang terutang berdasarkan norma umum dan dapat dipaksakan, tanpa adanya kontraprestasi secara individual,

namun dimaksudkan untuk membiayai pengeluaran pemerintah. Pendapat lain dikemukakan oleh Rochmat Soemitro dalam Waluyo (2011: 3) pajak yaitu iuran kepada kas negara berdasarkan undang-undang yang dapat dipaksakan dengan tidak mendapat kontraprestasi secara langsung, dan digunakan untuk membayar pengeluaran umum.

Dari beberapa pendapat ahli di atas di atas dapat disimpulkan bahwa Pajak merupakan iuran kas kepada negara yang terutang berdasarkan Undang-Undang (yang dapat dipaksakan), tanpa memperoleh kontraprestasi langsung, dan digunakan untuk membiayai pengeluaran umum. Oleh karena itu, konsep administrasi pajak dapat dipahami sebagai kegiatan penyusunan (menghitung) dan pencatatan keterangan mengenai pajak atau iuran kas kepada negara yang sesuai Undang-Undang secara sistematis.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran dan administrasi pajak yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran administrasi pajak adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik dengan sengaja untuk mengorganisasi dan menciptakan kondisi lingkungan dengan berbagai metode, media, dan model pembelajaran sehingga siswa dapat belajar ilmu tentang bagaimana menyusun dan menghitung pajak atau iuran kas kepada negara yang sesuai Undang-Undang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang memiliki makna perantara atau pengantar. Kata media dapat digunakan di dalam berbagai kegiatan seperti contoh dalam penyampaian pesan, dan pengantar panas dalam bidang teknik. Rossi dan Breidle (1996) dalam Wina Sanjaya (2013: 163) memberikan definisi bahwa media adalah semua alat dan bahan yang dapat di gunakan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti buku, televisi, koran dan sebagainya.

Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2011: 3) mengungkapkan secara umum media itu adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya perantara yang berupa benda mati seperti buku teks, slide, papan tulis, tetapi juga meliputi lingkungan sekolah dan guru atau manusia. Sedangkan Heinich, dkk (1982) dalam Arsyad (2011: 4) mengungkapkan istilah medium sebagai perantara yang berfungsi mengantarkan informasi antara sumber informasi dan penerima informasi.

Pembelajaran sendiri berarti segala upaya pendidikan yang dilakukan secara sengaja untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Apabila media-media itu sebagai pembawa atau pengantar pesan instruksional atau mengandung maksud pengajaran

maka disebut media pembelajaran. Dari beberapa pendapat ahli di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah semua alat dan bahan bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada siswa sehingga dapat membangun kondisi yang mendorong perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.

Untuk memberi batasan pengertian media (pendidikan) dalam penelitian ini, Arsyad (2011: 3) mengemukakan ciri-ciri umum sebagai berikut :

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik (*hardware*), yaitu benda yang memiliki wujud bentuk, dapat dilihat, dan diraba.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik (*software*), yaitu kandungan pesan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Visual (tampilan) dan audio (suara) menjadi penekanan pada media pendidikan.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu yang digunakan dalam proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran .
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: televisi, radio) , kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, *slide*, video) , atau perorangan (misalnya modul, komputer).

b. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz (1982) dalam Arsyad (2011: 16-17) adalah yaitu:

1) Fungsi Atensi

Media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi ini menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami serta mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media berfungsi memberikan konteks untuk memahami teks, sehingga dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca dapat mengorganisasikan dan memahami informasi dalam teks untuk mengingatnya kembali.

Sedangkan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran disebutkan oleh Arsyad (2011: 26-27) adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar bisa lebih baik.



- 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar, berinteraksi dengan lingkungannya, dan mendorong siswa untuk mau belajar mandiri sesuai kemampuan dan bakatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu sehingga diharapkan pembelajaran yang tidak dapat dilaksanakan secara nyata karena keterbatasan ini dapat dihadirkan, serta distimulasikan melalui media ini.
- 4) Memberikan pengalaman yang sama kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar mereka.

Hampir sama dengan yang dikemukakan oleh Arsyad, menurut Wina Sanjaya (2013: 171) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
- 2) Media pembelajaran dapat mengatasi batas ruang kelas, maksudnya media dapat menghadirkan isi pelajaran yang tidak dapat diberikan secara langsung kepada siswa karena keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 4) Media pembelajaran menghasilkan kesamaan pengamatan.

- 5) Media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- 6) Media pembelajaran dapat memotivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik.
- 7) Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran seperti meningkatkan motivasi dan minat belajar, memberikan pengalaman langsung kepada siswa sehingga berdampak kepada pemahaman siswa, mengefisienkan pembelajaran, dan meminimalkan keterbatasan-keterbatasan yang ada dalam pembelajaran.

#### c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran pada saat ini sangat beragam jenisnya. Wina Sanjaya (2013: 172) mengklasifikasikan media pembelajaran dari berbagai sudut, antara lain sebagai berikut:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu:
  - a) media auditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja karena hanya memiliki unsur suara (audio), seperti rekaman suara, dan radio;

- b) media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja karena hanya memiliki unsur visual (tampilan), contoh dari media ini adalah foto, lukisan, gambar, dan film *slide*;
  - c) media audiovisual yaitu media yang dapat dilihat serta didengar, karena selain memiliki unsur gambar juga memiliki unsur suara sehingga media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik. Media yang termasuk jenis ini seperti film, rekaman video, dan *slide* suara.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media pembelajaran dibagi menjadi dua jenis yaitu:
- a) media yang daya liputnya luas dan serentak seperti televisi dan radio;
  - b) media yang daya liputnya terbatas oleh ruang dan waktu seperti video, film, dan sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi menjadi
- a) media yang diproyeksikan seperti film, dan *slide*. Jenis media ini membutuhkan alat seperti proyektor dan LCD;
  - b) media yang tidak diproyeksikan seperti foto, gambar, radio, dan sebagainya.

Seels & Glasgow (1990) dalam Arsyad (2011) mengelompokan jenis media berdasarkan perkembangan teknologi yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir:

### 1) Media Tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan, contoh: slide, filmstrips.
- b) Visual yang tidak diproyeksikan, contoh: foto, gambar, grafik.
- c) Audio, contoh: rekaman piringan, pita kaset.
- d) Penyajian multimedia, contoh: slide dengan suara (*tape*)
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan, contoh: film, televisi, video.
- f) Cetak, contoh: buku teks, modul, majalah ilmiah.
- g) Permainan, contoh: teka-teki, permainan papan.
- h) Realia, contoh: model, manipulatif (peta, boneka).

### 2) Media Teknologi Mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferen, kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis mikroprosesor, seperti: *computer-assisted instruction*, permainan komputer, *Compact (video) disc*.

### d. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dengan semakin beragamnya media pembelajaran, acapkali guru menggunakan media hanya karena menarik saja. Sering dilupakan bahwa tujuan dasar dari pemakaian media pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu membelajarkan siswa. Oleh karena itu agar media pembelajaran yang digunakan benar-benar membelajarkan siswa, Wina Sanjaya (2013:173) menjelaskan prinsip-prinsip yang harus dipenuhi dalam penggunaan media yaitu:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan semata-mata untuk memudahkan guru menyampaikan materi saja, tetapi harus dapat membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Setiap materi memiliki ciri khas dan tingkat kerumitannya masing-masing. Seperti materi memahami pertumbuhan jumlah penduduk, maka guru dapat menyiapkan media berupa grafik pertumbuhan.
- 3) Media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media yang digunakan harus memperhatikan minat, kebutuhan dan kondisi siswa.
- 4) Media pembelajaran yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.
- 5) Media pembelajaran yang akan digunakan harus dapat dioperasikan oleh guru. Sering media yang ada sekarang sudah berbasis teknologi tinggi, namun apabila guru tidak dapat mengoperasikannya maka media itu tidak dapat dipakai. Oleh karena itu, media yang dipilih telah dikuasai oleh guru. Penting juga bagi guru untuk terus mengembangkan kemampuannya agar dapat memaksimalkan perkembangan teknologi pada saat ini.

Sedangkan Arsyad (2011: 75-76) berpendapat bahwa kriteria dalam memilih media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang mengacu salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Media pembelajaran tepat untuk mendukung isi pelajaran yang berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Media sebaiknya efisien, dapat digunakan dimanapun kapanpun, dan dapat dipindahkan atau dibawa kemana-mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Sebaik dan secanggih apapun media, apabila guru tidak dapat mengoperasikannya maka tidak akan berfungsi.
- 5) Kelompok sasaran. Media yang dapat digunakan untuk kelompok kecil belum tentu efektif bila digunakan untuk kelompok besar. Oleh karena itu media harus dipilih yang sesuai dengan penggunaannya.
- 6) Mutu teknis. Media harus memenuhi persyaratan atau standar teknis tertentu sehingga isi media dapat tersampaikan tanpa terganggu oleh elemen-elemen yang tidak perlu.

Berdasarkan penjelasan di atas dalam memilih media maka kita tidak bisa sembarangan. Pemilihan media harus disesuaikan dengan

kriteria-kriteria yang ada sehingga manfaat yang didapat dari media bisa maksimal dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat tercapai. Media yang sesuai tersebut pada akhirnya dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih baik.

### **3. *Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash***

#### **a. Pengertian *Game* Edukatif**

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Sadiman (2009: 75) mengungkapkan "... permainan (*game*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan tertentu pula". Pendapat lain diungkapkan Riva (2012: 08), permainan (*game*) adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan, bermain merupakan kegiatan bermain.

*Game* edukatif merupakan suatu permainan yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan materi pelajaran kedalam komponen-komponen permainan tersebut (Riva, 2012: 12). Menurut Cahyo (2011: 19) suatu permainan (*game*) dikatakan edukatif jika permainan itu dapat mendayagunakan dan mengasah kemampuan fungsi otak kiri sebagaimana mestinya. Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu *game* dapat disebut sebagai *game* edukatif ketika *game* tersebut mengintegrasikan materi pelajaran dalam komponennya dan mendayagunakan fungsi otak kiri. Dapat dikatakan

juga bahwa *game* edukatif adalah *game* yang digunakan untuk membelajarkan pemainnya.

b. Dampak Positif *Game* Edukatif

Henry (2010: 53-54) mengungkapkan bahwa *game* memiliki dampak positif yaitu:

- 1) *Game* dapat membuat anak mengenal teknologi komputer.
- 2) *Game* memberikan pelajaran tentang mengikuti pengarahan dan aturan.
- 3) *Game* memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.
- 4) *Game* melatih penggunaan saraf motorik dan spatial skill.
- 5) *Game* menjadi sarana interaksi antara orang tua dan anak. Ketika bermain bersama.
- 6) *Game* mengenalkan teknologi serta fitur-fiturnya.
- 7) *Game* menyenangkan dan menghibur.

Selain dampak positif di atas yang didapatkan pemain dari bermain *game*, disebutkan oleh Henry (2010: 56-57) hal-hal yang dipengaruhi oleh *game*:

1) Perkembangan motorik

Ketika anak bermain *game* dengan tangkas, sehingga sistem motorik anak akan berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.



## 2) Perkembangan fisik

Ada beberapa *game* yang menuntut pemainnya melakukan gerakan fisik, terutama *game* konsol yang menggunakan peralatan khusus seperti *game Guitar Hero*, dan *Dance Revolution*.

## 3) Perkembangan neurologi

Perkembangan ini melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan saraf anak ketika memainkan *game* berulang kali.

## 4) Perkembangan kognitif

Kemampuan anak mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.

## 5) Perkembangan moral, bahasa, sosial, dan peran

*Game* edukatif pada dasarnya memiliki dampak positif yang banyak apabila tepat dalam penggunaannya. Dengan demikian *game* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran, selain menarik dan menyenangkan *game* juga memiliki manfaat yang banyak seperti *game puzzle*, kuis dan *game* lainnya.

### c. *Game* Edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz*

Ada berbagai jenis *game* atau lebih sering disebut genre *game*. Henry (2010: 111-133) menjelaskan ada bermacam-macam genre *game* diantaranya yaitu:

- 1) *Maze Game*, yaitu jenis *game* paling awal muncul. Dalam *game* ini pemain hanya diminta mengitari lorong (*maze*) lalu memakan item untuk menambah tenaga, contohnya seperti *pacman*, dan *digger*.

- 2) *Board Game*, merupakan jenis *game* yang menggunakan media papan seperti *monopoly*.
- 3) *Quiz Game*, yaitu *game* yang berbentuk kuis interaktif dimana pemain berperan sebagai peserta dalam kuis tersebut.
- 4) *Puzzle Game*, yaitu *game* yang permainan bongkar pasang atau teka-teki.
- 5) *Side Scroller Game*, yaitu jenis *game* di mana pemain bergerak ke satu arah sepanjang alur permainan dan menyelesaikan tugas. Contoh game ini seperti Mario Bross.
- 6) *Role Playing Game*, yaitu *game* dimana pemainnya menjalankan penuh karakter dalam *game* untuk melakukan aktivitasnya, contohnya seperti The Sims, Harvest Moon.
- 7) *Educational and Edutainment*, yaitu *game* yang bertujuan untuk memancing minat belajar sambil bermain, contohnya boby bola.
- 8) dll

Dari beragam jenis *game* di atas, *game* edukatif yang akan dikembangkan oleh penulis yaitu *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* masuk dalam jenis *quiz game* dan *educational and edutainment*. *Game Tax Administration Millionaire Quiz* merupakan *game* adaptasi dari acara kuis di televisi *Who Wants to be a Millionaire*. Dalam kuis ini peserta diminta untuk menjawab pertanyaan yang memiliki tahapan hadiah. Setiap tahapan hadiah diberikan pertanyaan yang harus dijawab dengan benar untuk dapat

naik ke tahap selanjutnya yang pada akhirnya akan berakhir di pertanyaan tahapan dengan hadiah satu milyar rupiah.

*Game* edukatif berbentuk *game Tax Administration Millionaire Quiz* juga termasuk ke dalam jenis *game educational and edutainment*. Seperti dijelaskan di atas, jenis *game educational and edutainment* merupakan *game* yang memiliki tujuan untuk membelajarkan. Dalam *game* yang akan dikembangkan nantinya, pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan dalam *game* adalah menyangkut materi pelajaran. Oleh karena itu, *game Tax Administration Millionaire Quiz* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran.

d. *Adobe Flash*

*Adobe Flash* merupakan salah satu perangkat lunak yang banyak digunakan karena kemampuannya dapat mengerjakan berbagai hal yang berhubungan dengan multimedia. *Adobe Flash* telah dikembangkan oleh Macromedia sejak tahun 1996. *Flash* dikembangkan oleh Macromedia pertama kali setelah membeli program animasi vektor bernama *FutureSplash*. Selama dikembangkan Macromedia, *Flash* telah berkembang dari *Macromedia Flash 1.0* sampai yang terakhir *Macromedia Flash 8*. Hingga akhirnya pada tahun 2005 Macromedia dan seluruh produknya diakuisisi oleh Adobe Systems sehingga nama *Macromedia Flash* berganti menjadi *Adobe Flash*.

Menurut Andi Sunyoto (2010: 1) *Adobe Flash* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi, hiburan serta berbagai komponen web, diintegrasikan dengan video dalam halaman web. Selain digunakan untuk aplikasi web, *Flash* juga dapat mengembangkan aplikasi desktop. Hal ini karena aplikasi *flash* selain dikompilasi dalam format.swf juga dapat dijadikan dalam format .exe. Aplikasi hasil dari *Flash* dijalankan dengan *Adobe Flash Player* yang dapat ditanam pada *browser*, telepon seluler, atau *software* lain.

*Adobe Flash CS5* menawarkan berbagai kelebihan dan pembaruan yang lebih komplit. Fitur terbaru pada *Adobe Flash CS5* diantaranya yaitu kemudahan penggunaan *Adobe Bridge* dan *Version Cue*, *Bounding Box*, *Adobe Device Central*, dan deteksi *Active Content*. Selain itu peningkatan dukungan video *Quicktime*, serta peningkatan *ActionScript*. Dengan adanya berbagai fitur tambahan ini, tentunya penggunaan *Adobe Flash* menjadi semakin membantu pekerjaan untuk mendapat hasil yang lebih optimal.

#### **4. Penelitian & Pengembangan**

##### **a. Definisi Penelitian & Pengembangan**

Penelitian dan Pengembangan atau disebut dengan R&D (*Research & Development*) merupakan suatu upaya dalam pengembangan suatu *prototipe* suatu alat atau perangkat berbasis riset (Ali, 2010: 117). Pada umumnya penelitian di bidang pendidikan diarahkan untuk menemukan pengetahuan baru berkenaan dengan

praktik dan fenomena pendidikan yang bersifat fundamental. Namun dengan adanya perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran yang lebih efektif dan dapat dilakukan kapanpun serta dimanapun. Oleh karena itu dunia pendidikan dituntut untuk melakukan riset dan pengembangan terhadap bahan ajar yang dapat mengatasi kebutuhan pembelajaran jarak jauh.

Borg dan Gall (1989) dalam Arifin (2012: 127) mengemukakan *“research and development is a powerful strategy for improving practice. It as a process used to develop and validate educational products.”* Bagi Borg dan Gall, Penelitian dan Pengembangan merupakan strategi yang sangat tepat untuk dapat mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan Pengembangan ini menjadikan produk-produk di bidang pendidikan dapat dipertanggungjawabkan baik secara praktis maupun keilmuan.

#### b. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan akan memberikan pemaparan mengenai langkah-langkah yang ditempuh oleh para ahli dalam mengembangkan produk. Dalam prosedur ini para ahli menjelaskan setiap tahapan yang harus dilewati dalam pengembangan produk. Beberapa prosedur pengembangan menurut ahli, antara lain:

### 1. Thiagarajan (4-D)

Menurut Thiagarajan (1974) dalam Arifin (2012: 128) ada empat tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan namanya 4-D. Empat tahapan dalam prosedur 4-D antara lain:

- a. *Define*, yaitu tahap studi pendahuluan. Studi pendahuluan ini dilakukan secara teoritik (studi pustaka) dan empirik (studi lapangan). Dalam tahap ini, setelah peneliti menentukan produk yang akan dikembangkan maka selanjutnya peneliti harus melakukan studi literatur, observasi, survei lapangan, dan sebagainya.
- b. *Design*, pada tahap ini peneliti merancang model dan prosedur pengembangan secara konseptual-teoritik.
- c. *Develop*, yaitu melakukan kajian empirik mengenai pengembangan produk awal. Kajian empirik ini berupa uji coba, revisi, dan validasi.
- d. *Disseminate*, yaitu menyebarluaskan hasil akhir produk yang dikembangkan kepada seluruh populasi.

### 2. Borg and Gall

Menurut Borg & Gall (1989) dalam Arifin (2012: 129-132) dalam bukunya menyebutkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan, sebagai berikut

*a. Research and Information Collecting*

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan atau studi eksploratif yang tujuannya untuk mengkaji, menyelidiki, dan mengumpulkan informasi. Tahap ini meliputi: analisis kebutuhan, kajian pustaka, observasi awal di kelas, identifikasi permasalahan, dan juga mengumpulkan data tentang faktor-faktor pendukung dan penghambat pembelajaran.

*b. Planning*

Pada tahap ini peneliti membuat rencana desain pengembangan produk. Aspek-aspek yang penting harus direncanakan seperti produk tentang apa, tujuan, manfaatnya apa, siapa penggunanya, mengapa dianggap penting, dan bagaimana proses pengembangannya.

*c. Develop Preliminary Form of Product*

Dalam tahap ini, bentuk produk awal (draft) yang sifatnya sementara (hipotesis) mulai dikembangkan dan divalidasi.

*d. Preliminary Field Testing*

Tahap ini adalah tahap dimana peneliti melakukan uji coba terbatas terhadap produk awal di lapangan dengan melibatkan dua atau tiga sekolah dengan subjek penelitian antara 10 - 15 orang.

*e. Main Product Revision*

Melakukan revisi tahap pertama, yaitu perbaikan terhadap produk berdasarkan hasil uji coba terbatas.

*f. Main Field Testing*

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk dalam skala lebih luas dengan melibatkan lima sampai sepuluh sekolah, perkiraan sampai melibatkan subjek antara 30-100.

*g. Operational Product Revision*

Melakukan revisi tahap kedua, yaitu memperbaiki produk berdasarkan hasil uji coba yang lebih luas.

*h. Operational Field Testing*

Pada tahap ini dilakukan uji coba pelaksanaan lapangan yang melibatkan antara 10 – 30 sekolah, dan antara 40 – 200 subjek. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket. Namun apabila peneliti tidak ingin mengetahui dampak penggunaan produk, maka tidak diperlukan adanya kelas kontrol.

*i. Final Product Revision*

Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran serta saran dari uji coba lapangan.

*j. Dissemination and Implementation*

Pada langkah terakhir ini, produk disebarluaskan dan disosialisasikan kepada seluruh subjek.



### 3. ADDIE

ADDIE merupakan model yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Tahap-tahap prosedur pengembangan ADDIE ini dijelaskan dalam Mulyatingsih (2013: 200-202) sebagai berikut:

#### *a. Analysis*

Pada tahap pertama ini, berawal dari pemikiran tentang produk baru yang akan dikembangkan. Setelah itu, dianalisis produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, materi pembelajaran, lingkungan belajar, dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

#### *b. Design*

Tahap selanjutnya adalah merancang konsep produk baru yang akan dikembangkan di atas kertas. Kegiatan pada tahap ini dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan pada tahap ini baru bersifat konseptual yang akan mendasari pengembangan pada tahap selanjutnya.

#### *c. Development*

Kegiatan pada tahap ini adalah realisasi rancangan produk. Dalam tahap pengembangan ini, kerangka konseptual yang

telah dirancang direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

*d. Implementation*

Tahap keempat ini, produk yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi nyata yaitu di kelas. Selama proses implementasi, produk baru yang dikembangkan ini diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah penerapan kemudia dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan selanjutnya.

*e. Evaluation*

Evaluasi ini merupakan tahap terakhir dalam pengembangan ini. Evaluasi dilaksanakan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi yang dilakukan meliputi evaluasi terhadap dampak produk terhadap pembelajaran, mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran, mengukur sasaran yang tecapai, dan mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik berhasil.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Ghea Putri Fatma Dewi (2012) dalam penelitian yang berjudul *“Pengembangan Game Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash”*. Hasil dari penelitian ini disebutkan bahwa hasil kelayakan produk yang dikembangkan mendapat kategori sangat layak (skor rata-rata 4,32) dari

ahli media, mendapatkan kategori layak (skor rata-rata 4,59), dan mendapat kategori baik dari hasil uji coba (skor rata-rata 3,07). Dapat disimpulkan bahwa produk ini memiliki kelayakan yang baik sebagai media pembelajaran. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ghea adalah sama-sama penelitian pengembangan, media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk *game*, dan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* atau sekarang disebut *Adobe Flash*. Sedangkan perbedaannya terletak pada prosedur pengembangannya yang menggunakan ADDIE, jenis *game* yang dikembangkan, serta materi yang disajikan dimana pada penelitian Ghea menyajikan materi bahasa Inggris pada Sekolah Dasar sedangkan pada penelitian ini materi yang disajikan adalah Administrasi Pajak SMK.

2. Kusuma Hadi Purnawan (2011) dalam penelitian yang berjudul “*Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Game Matematika Millionaire Berbasis Adobe Flash*”. Hasil dari penelitian tersebut adalah berhasil dikembangkannya sebuah media pembelajaran Matematika berbentuk *game* Matematika *Millonaire* yang menyerupai kuis *Who Wants to be a Millionaire*. Berdasarkan hasil uji coba dari 30 responden didapatkan hasil 14 orang responden mengatakan bahwa game tersebut sangat membantu, 6 orang mengatakan game ini membantu, dan 10 orang mengatakan game ini cukup membantu. Sedangkan untuk hasil respon terhadap game yaitu 11 orang sangat tertarik, 13 orang tertarik, dan 6 orang tertarik pada game Matematika Millionaire tersebut. Persamaan

dengan penelitian dari Kusuma ini adalah sama-sama penelitian pengembangan, media pembelajaran berbentuk game, dan game yang digunakan sama-sama *Who Wants To Be a Millionaire*. Selain itu dalam mengembangkan game ini penelitian ini juga menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Perbedaan dengan penelitian tersebut adalah subjek penelitian, dan materi yang disajikan dimana pada game tersebut disajikan materi pada mata pelajaran Matematika sedangkan pada penelitian ini materi Administrasi Pajak.

3. Ira Mariyon (2014) dalam penelitian yang berjudul “*Pengembangan Medhia Games Flash How Wants To Be A Siaja Kanggo Ngundhakake Kawasisan Nulis Ukara Nganggo Sandhangan Wyanjana Tumrap Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gondang Mojokerto Tahun Ajaran 2013/2014*”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hasil validasi ahli materi memperoleh skor 86,7% (sangat baik) untuk komponen pembelajaran dan 82,2% (baik) untuk komponen materi. Hasil validasi media mendapat presentase 73% atau masuk kategori cukup. Hasil uji coba mendapat hasil respon siswa mendapat presentase 79,6% yang masuk kategori baik sehingga media tersebut dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Persamaan dalam penelitian Ira adalah sama-sama penelitian pengembangan, dan media yang dikembangkan berbentuk *game* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan materi yang disajikan dalam media pembelajaran tersebut.

### C. Kerangka Berpikir

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada sekarang mendorong dunia pendidikan untuk berupaya selalu memperbaharui dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini diwujudkan oleh sekolah dengan memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan alat-alat berbasis teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Namun ketika sekolah telah memfasilitasi alat-alat berbasis teknologi tersebut, dalam prakteknya alat-alat yang telah disediakan belum dimanfaatkan secara optimal. Dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional dan tanpa inovasi. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa sehingga siswa cepat bosan dan jenuh.

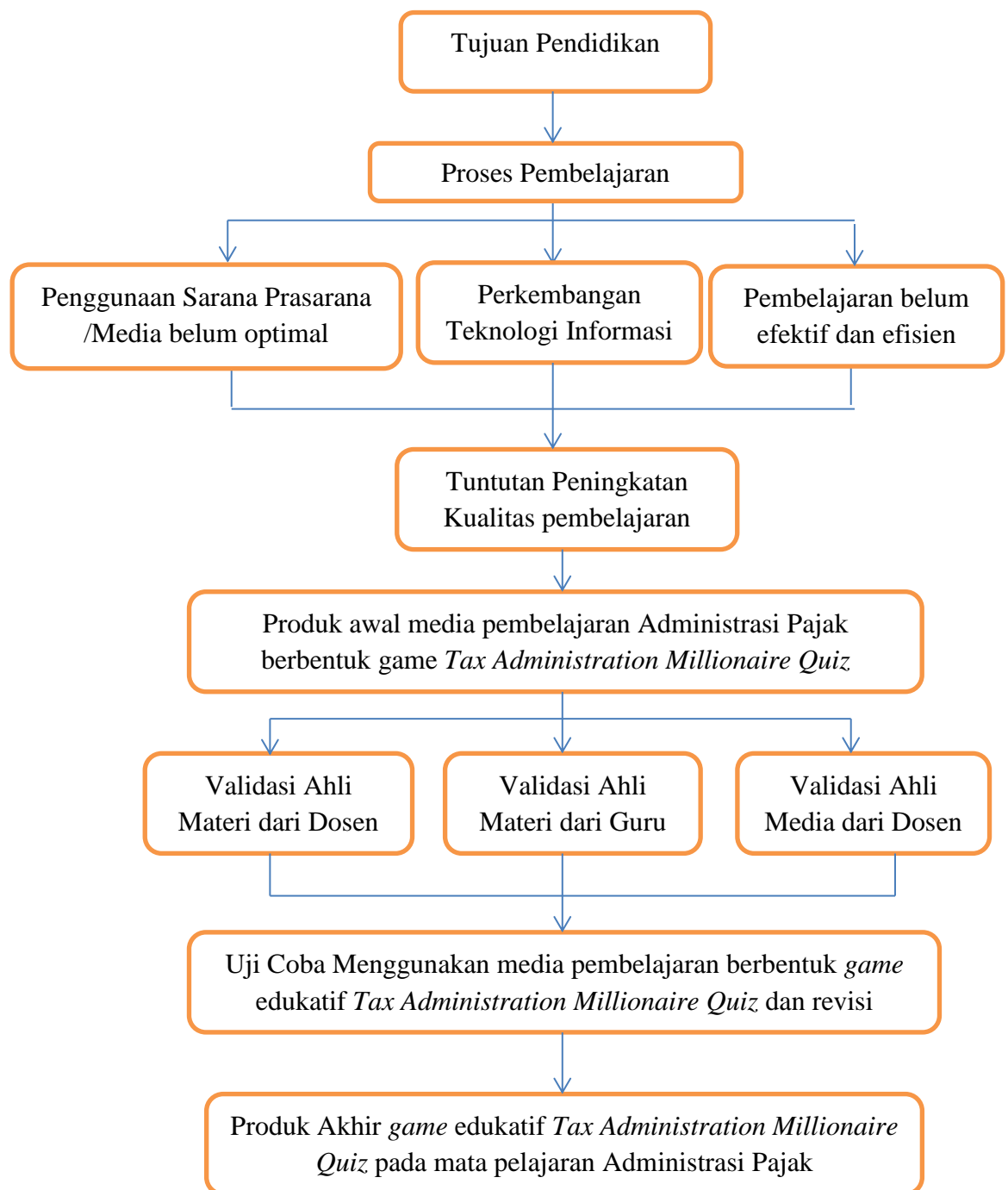
Permasalahan ini menjadi tantangan bagi para pendidik untuk dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat dilakukan dengan mengoptimalkan penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik. Media merupakan alat bantu bagi guru dalam menyampaikan informasi atau materi yang diajarkannya. Kemajuan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik. *Game* edukatif merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dikembangkan sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang menarik. Salah satu jenis *game* yang diminati banyak orang adalah *Quiz Game*. *Quiz game* merupakan *game* yang pemainnya akan berperan sebagai peserta kuis dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Quiz

*game* ini biasanya merupakan adaptasi dari kuis di kehidupan nyata seperti kuis yang sangat populer yaitu *Who Wants to be a Millionaire*. *Game* ini nantinya dapat diintegrasikan dengan materi pembelajaran sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Salah satu materi yang dapat diintegrasikan dengan *game* kuis ini adalah Administrasi Pajak. Materi Administrasi Pajak yang memiliki materi berupa teori dengan cakupan materi cukup banyak yang menjadikan materi sulit untuk dapat dipahami secara keseluruhan oleh siswa. Oleh karena itu, dikembangkanlah *game* kuis berbentuk adaptasi kuis *Who Wants to be a Millionaire* yaitu *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz*. Media ini memiliki keunggulan yaitu siswa akan termotivasi untuk dapat menyelesaikan kuis dan mendapatkan hadiah satu milyar. Selain itu, ketika siswa gagal menjawab pertanyaan yang diajukan, siswa akan kembali ke level awal sehingga siswa akan membaca dan menjawab pertanyaan dari awal lagi. Dengan demikian siswa lama-kelamaan siswa menjadi paham materi tersebut. Oleh karena itu media ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada yaitu dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Ketika pembelajaran menyenangkan, maka siswa akan belajar dengan aktif dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

#### **D. Paradigma Penelitian**

Paradigma penelitian dari penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Paradigma Penelitian

### E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan landasan teori disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah teknis yang dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz*?
2. Bagaimana penilaian ahli media mengenai kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak dari aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual?
3. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak dari aspek materi, aspek kebahasaan dan aspek soal?
4. Bagaimana penilaian siswa mengenai kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual?



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. “*Educational Reaserch and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products*” (Borg & Gall, 1983: 772). Dari pengertian tersebut Borg & Gall menjelaskan bahwa penelitian R&D merupakan proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu sistem yang diawali dengan adanya suatu analisis kebutuhan, sampai permasalahan dan pengembangannya, yang kemudian dihasilkan produk tertentu. Produk yang dihasilkan dapat berupa materi pelajaran, media pembelajaran, dan sistem manajemen. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran berupa *game* edukatif yang telah diintegrasikan dengan pembelajaran Administrasi Pajak.

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo yang beralamat di Jalan Semawungdaleman Kecamatan Kutarjo Kabupaten Purworejo. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Desember 2014 – Mei 2015 dan untuk tahap pelaporan pada bulan Mei - Juni 2015.

##### **C. Desain Penelitian**

Borg and Gall (1983: 775) menjelaskan prosedur pengembangan terdapat 10 langkah, yaitu:

*“The major step in the R & D cycle used to develop minicourses are follows :*

- 1. Research and information collecting – include review literature, classroom observations, and preparation of report of state of the art.*
- 2. Planning – include defining skills, stating objectives determining course sequence, and small scale feasibility testing.*
- 3. Develop preliminary form of product – include preparation of instructional materials, hand books, and evaluation devices.*
- 4. Preliminary field testing – conducted in from 1 to 3 schools, using 6 to 12 subjects. Interview, observational and questionnaire data collected and analyzed.*
- 5. Main product revision – revision of product as suggested by the preliminary field test results.*
- 6. Main field testing – conducted in 5 to 15 schools with 30 to 100 subject. Quantitative data on subjects precourse and postcourse performance are collected. Results are evaluated with respect to course objectives and are compared with control group data, when appropriate.*
- 7. Operational product revision – revision of product as suggested by main results.*
- 8. Operational field testing – conducted in 10 to 30 schools involving 40 to 200 subject. Interview, observational and questionnaire data collected and analyzed.*
- 9. Final product revision – revision of product as suggested by operational field test result.*
- 10. Dissemination and implementation – report on product at professional meeting and in journals. Work with publisher who assumes commercial distribution. Monitor distribution to provide quality control.*

Prosedur pengembangan menurut Borg & Gall tersebut dalam penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan dari produk dan materi pelajaran yang akan dikembangkan. Berdasarkan prosedur tersebut peneliti menyusun 5 tahap utama dalam penelitian ini. Pertama, *research and information collection* sebagai studi pendahuluan. Kedua, *planning* sebagai tahap perencanaan. Ketiga, *develop preliminary form of product* sebagai tahap pengembangan produk awal. Keempat, *Preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational*

*field testing*, *final product revision* sebagai tahap uji coba dan evaluasi. Kelima, *dissemination and implementation* sebagai tahap produk akhir dan penyebaran.

Dalam pengembangan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz*, langkah-langkah yang ditempuh yaitu:

1. Studi Pendahuluan

Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi kelas XI Akuntansi di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kondisi sesungguhnya yang terjadi di lapangan sehingga diperoleh informasi tentang penggunaan dan kebutuhan media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas. Kemudian informasi yang didapatkan dianalisis dan hasilnya digunakan sebagai acuan untuk merencanakan pengembangan.

2. Perencanaan

- a. Menetapkan Tujuan

Pada tahap ini ditetapkan tujuan pengembangan produk. Tujuan pengembangan produk ditetapkan berdasarkan hasil dari studi pendahuluan yaitu untuk mengembangkan sebuah produk yang sesuai kebutuhan di kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.

b. Menetapkan Materi

Pada tahap ini ditentukan materi yang akan dikembangkan dalam produk. Materi ditentukan berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan yaitu materi Administrasi Pajak untuk satu tahun pelajaran.

c. Menyusun Instrumen Penilaian Media

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuisioner yang digunakan untuk menilai kelayakan dari produk yang dikembangkan. Instrumen disusun dengan skala 5 serta dilengkapi lembar komentar/saran.

3. Pengembangan Produk Awal

a. Merancang Desain Awal

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yaitu :

- 1) menyusun kerangka materi beserta soal;
- 2) menyusun *flowchart* pembuatan *game*;
- 3) membuat *story board*;

b. Membuat Produk

Pada tahap ini produk yang berupa media pembelajaran dibuat sesuai dengan desain awal yang telah ditentukan.

c. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Pada tahap ini, media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dari beberapa aspek. Hasil dari validasi ini adalah berupa data penilaian, koreksi, saran, dan komentar yang dijadikan dasar untuk

melakukan perbaikan dan pengembangan media sehingga dihasilkan media yang layak untuk di uji cobakan kepada siswa.

#### 4. Uji Coba dan Evaluasi

Uji coba dilakukan dalam tiga tahap uji coba yaitu :

##### a. Uji coba perorangan

Uji coba perorangan dilakukan pada 5 orang siswa kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawungalih untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk pada skala terbatas. Dari hasil uji coba tersebut dilakukan analisis dan evaluasi untuk merevisi produk.

##### b. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 15 orang siswa kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawungalih untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk pada skala menengah. Dari hasil uji coba tersebut dilakukan analisis dan evaluasi untuk merevisi produk.

##### c. Uji coba lapangan

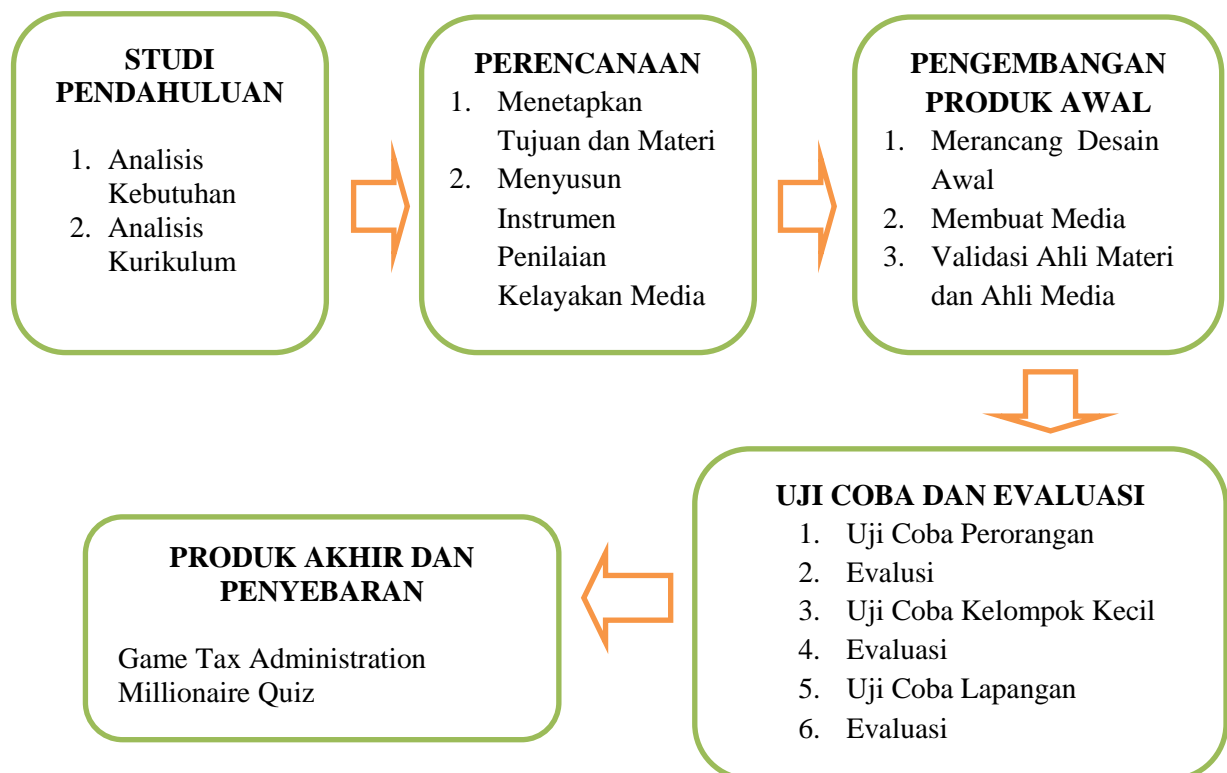
Uji coba lapangan dilakukan pada 48 orang siswa kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawungalih untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk pada skala luas. Dari hasil uji coba tersebut dilakukan analisis dan evaluasi untuk merevisi produk.

#### 5. Produk Akhir dan Penyebaran

Produk akhir yang dihasilkan yang berupa media pembelajaran *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* yang sudah direvisi

berdasarkan uji coba lapangan. Produk akhir ini kemudian diberikan atau disebarakan kepada sekolah yang bersangkutan.

Prosedur pengembangan tersebut dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini :



Gambar 2. Bagan Prosedur Pengembangan *Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz*

#### D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validator yang terdiri dari dua orang ahli materi (dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi UNY dan guru SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo) dan satu orang ahli media pembelajaran (dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi UNY).

2. Lima siswa pada uji coba perorangan, 15 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 48 siswa pada uji coba lapangan.

Objek penelitian adalah kelayakan *game*. Kelayakan *game* diperoleh melalui penilaian ahli materi, ahli media dan siswa yang meliputi aspek pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini yaitu angket. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012: 199). Pada penelitian ini pengumpulan data dengan angket memiliki tujuan untuk mendapatkan data penilaian terhadap game baik oleh ahli materi, ahli media dan siswa.

#### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data tentang pengembangan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* ini digunakan instrumen angket. Angket digunakan untuk mendapatkan data mengenai kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak yang dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Angket diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru (praktisi pendidikan), dan siswa. Angket berupa lembar *checklist* dengan skala *Likert* (skala 5). Adapun alternatif jawaban dan skoring yang digunakan dalam angket yaitu SS (Sangat Setuju) = 5, S

(Setuju) = 4, N (Netral) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) = 1. Kisi-kisi angket adalah sebagai berikut:

1. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	1,2
		b. Reliabilitas media	3,4
		c. Kompatibilitas media	5,6
		d. Pemaketan yang terpadu	7,8
		e. Kelengkapan dokumentasi	9,10
		f. Usabilitas media	11,12
2	Komunikasi Visual	g. Komunikatif	13,14
		h. Kreatif	15,16
		i. Visual	17,18,19
		j. Gambar	20,21
		k. Audio	22,23,24
		l. Tombol	25,26

Sumber: Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi

2. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi (dosen dan guru)

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Materi	a. Kesesuaian Materi (dengan KD, KI, tujuan)	1,2,3
		b. Cakupan materi	4,5
		c. Kualitas materi	6,7
		d. Sistematis, runtut, alur logika jelas	8,9,10,11
2	Kebahasaan	e. Ketepatan penggunaan bahasa dan istilah	12,13,14
3	Soal	f. Kelengkapan soal	15,16
		i. Kebenaran konsep soal	17,18
		j. Kedalaman soal	19,20,21

Sumber: Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi



### 3. Kisi-kisi instrumen untuk siswa

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Pemaketan yang terpadu	1,2
		b. Reliabilitas media	3,4
		c. Usabilitas media	5,6
2	Desain Pembelajaran	d. Kejelasan contoh dan pembahasan materi	6,7,8
		e. Penggunaan bahasa	9,10
		f. Pemberian motivasi belajar	11
		g. Ketepatan alat evaluasi	12,13
3	Komunikasi Visual	h. Audio	14,15
		i. Visual	16,17
		j. Navigasi	18,19
		k. Gambar/Animasi	20,21
		l. Kreatif	22

Sumber: Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini berupa saran/ masukan yang diberikan oleh dosen ahli media, dosen ahli materi, guru, dan siswa. Data kualitatif ini dianalisis secara deskriptif.

### 2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari angket penilaian yang diberikan kepada dosen ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Pada data angket karena data yang diperoleh dari angket tersebut masih kualitatif, maka data tersebut kemudian dianalisis dengan langkah-langkah berikut:

- a. Mengkonversi data kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan skoring sebagai berikut:

Tabel 4. Ketentuan pemberian skor

Kriteria	Skor
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
N (Netral)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Eko Putro Widyoko (2009: 236) dengan modifikasi

- b. Menghitung rata-rata skor dari setiap aspek menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah skor

$N$  = jumlah subjek

(Sukardjo, 2005: 52)

- c. Rata-rata skor yang diperoleh diinterpretasikan secara kualitatif dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut:

Tabel 5. Pedoman Konversi Skor

Skor	Interval Skor	Kategori	Rentang
1.	Sangat Layak	$X > \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$X > 4,20$
2.	Layak	$\bar{X} + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,20$
3.	Cukup	$\bar{X} - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
4.	Kurang	$\bar{X} - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{X} - 0,60 S_{Bi}$	$1,80 < X \leq 2,60$
5.	Sangat Kurang	$X \leq \bar{X} - 1,80 S_{Bi}$	$X \leq 1,80$

Keterangan:

$X$  = Skor aktual (skor yang diperoleh)

$\bar{X}$  = (Rerata ideal)

=  $\frac{1}{2}$  (skor maksimum+ skor minimum)

=  $\frac{1}{2} (5 + 1)$

= 3

$S_{Bi}$  = (Simpangan Baku Ideal)

=  $\frac{1}{6}$  (Skor maksimum – skor minimum)

=  $\frac{1}{6} (5 - 1)$

= 0,67

(Sukardjo, 2005: 53)

Berdasarkan tabel 5 tentang pedoman konversi skor diperoleh standar kelayakan game *Tax Administration Millionaire Quiz* dari setiap aspek secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut:

- a. Kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* yang dikembangkan dinyatakan Sangat Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,21 sampai dengan 5,00.
- b. Kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* yang dikembangkan dinyatakan Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- c. Kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* yang dikembangkan dinyatakan Cukup Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- d. Kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* yang dikembangkan dinyatakan Kurang Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60
- e. Kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* yang dikembangkan dinyatakan Tidak Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Pengembangan Produk Media Pembelajaran**

##### **1. Studi Pendahuluan**

###### **a. Analisis kebutuhan**

Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Observasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan yang ada di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Potensi merupakan segala sesuatu yang apabila didayagunakan memiliki nilai tambah. Potensi yang dimiliki SMK YPE Sawunggalih menjadi titik awal dari penelitian ini.

SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo memiliki fasilitas berbasis teknologi informasi yang memadai. Setiap kelas sekolah ini telah dilengkapi dengan *LCD projector*. Selain itu, sekolah juga memiliki fasilitas laboratorium komputer untuk masing-masing jurusan minimal satu laboratorium. Laboratorium komputer ini biasanya digunakan untuk proses pembelajaran mata pelajaran yang memanfaatkan komputer seperti MYOB dan *spreadsheet*. Namun, apabila laboratorium komputer ini dapat didayagunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran yang lain, maka fasilitas tersebut akan memiliki nilai tambah.

Potensi yang dimiliki SMK YPE Sawunggalih cukup bagus, namun dalam praktiknya fasilitas berbasis teknologi informasi

tersebut belum dioptimalkan. Dalam proses pembelajaran guru masih sering menggunakan metode konvensional dan tanpa inovasi, sehingga siswa cepat merasa bosan dan jenuh dengan proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan adanya inovasi baik dari metode ataupun media pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran menjadi menarik bagi siswa.

Salah satu alternatif media pembelajaran berbasis komputer yang menyenangkan adalah media berbentuk *game*. *Game* banyak diminati karena *game* menarik dan menyenangkan. Apabila *game* dapat dikembangkan secara tepat dapat menjadi media pembelajaran sangat menarik. Berdasarkan hal tersebut, penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis *game desktop* untuk diterapkan dalam pembelajaran khususnya Administrasi Pajak.

#### **b. Analisis Kurikulum**

Pada tahap analisis kurikulum, dilakukan kajian terhadap kompetensi minimal yang harus dicapai oleh siswa. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui Kompetensi Dasar yang dapat dimuat dalam *game* yang akan dikembangkan. Pada mata pelajaran Administrasi Pajak, terdapat sembilan kompetensi dasar (KD). Kompetensi dasar tersebut kemudian dikembangkan menjadi beberapa indikator yang dapat dilihat pada Lampiran 1 halaman 100.

## **2. Perencanaan**

### **a. Menetapkan Tujuan dan Materi**

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan maka dibuat dan ditetapkan tujuan pembuatan produk yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik berbentuk *game* yang diintegrasikan dengan materi pelajaran Administrasi Pajak secara lengkap dan sistematis. Pada tahap ini juga dikemukakan alasan pemilihan materi yang disajikan dalam *game*. *Game* ini akan memuat materi pelajaran Administrasi Pajak untuk satu tahun pelajaran. Hal ini dilakukan karena belum adanya buku teks pegangan siswa yang telah sesuai kurikulum 2013. Oleh karena itu diharapkan selain bermanfaat dalam proses pembelajaran di sekolah, *game* ini juga bisa menjadi sumber belajar mandiri siswa sebagai pengganti buku yang belum ada.

### **b. Menyusun Instrumen Penilaian Media**

Pada tahap perencanaan ini disusun instrumen penilaian media berupa angket atau kuisioner untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru), dan siswa. Angket atau kuisioner digunakan untuk menilai kelayakan media *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz*. Instrumen yang digunakan terdiri dari penilaian kelayakan dengan skala 5 dan lembar komentar/ saran. Instrumen penilaian media yang dibuat dapat dilihat pada Lampiran 3 halaman 197-207.

### 3. Pengembangan Produk Awal

#### a. Merancang Desain Awal

Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam kegiatan merancang desain awal produk, yaitu:

##### 1) Menyusun kerangka materi dan soal

Materi dan soal disusun berdasarkan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Sesuai dengan silabus Administrasi Pajak untuk kelas XI Akuntansi terdapat 9 Kompetensi Dasar, lalu penulis kembangkan menjadi kerangka materi yang akan disampaikan dalam *game*. Materi yang disampaikan dalam *game* antara lain Pengantar Perpajakan, Wajib Pajak, Surat Pemberitahuan, Surat Setoran Pajak, Surat Ketetapan Pajak, Pajak Penghasilan, Pengurang Penghasilan Bruto, Harga Perolehan dan Harga Penjualan, dan Norma Perhitungan. Selanjutnya kerangka materi tersebut dijadikan acuan untuk menyusun soal yang terbagi dalam 7 kuis dengan jumlah keseluruhan 119 soal. Materi dan soal selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 1 halaman 102-171.

##### 2) Menyusun *flowchart*

Setelah menyusun materi dan soal, selanjutnya penulis menyusun *Flowchart*. *Flowchart* merupakan bagan alir permainan yang berfungsi sebagai acuan bagi penulis dalam membuat *game*. *Flowchart* berisi langkah bermain dan syarat-syarat yang harus

ditempuh pemain untuk memainkan game atau yang sering disebut *gamplay*. *Flowchart* selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 2 halaman 173-176.

### 3) Membuat *story board*

*Story board* merupakan deskripsi dari tiap tampilan. *Story board* dibuat untuk mendeskripsikan semua komponen yang ada dalam tiap tampilan. Tampilan yang ada dalam game antara lain : halaman *preface*, halaman menu, halaman game, halaman materi, halaman kompetensi dasar, dan halaman profil. *Story board* yang dibuat ini secara umum dapat dilihat pada Lampiran 2 halaman 177-183.

## **b. Membuat Produk *Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz***

Seluruh komponen yang telah disusun pada tahap desain seperti kerangka materi, soal, *flowchart* dan *story board* dipersiapkan. Proses pembuatan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* dengan *software Adobe Flash* dijelaskan secara singkat sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama yaitu membuat *interface* atau desain dari tiap halaman pada *game* sesuai *story board* yang telah disusun.
- 2) Setelah itu meng-*input* materi, soal, kompetensi dasar, dan profil pada halamannya masing-masing yang telah dibuat.



- 3) Setelah semua data telah ter-*input*, selanjutnya dilakukan proses *coding* atau memasukan logika agar *game* dapat beroperasi.
- 4) Yang terakhir adalah penambahan *backsound*.
- 5) Setelah semua proses selesai maka, *game* akan diexport menjadi bentuk ekstensi exe (aplikasi).

**c. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media**

1) Validasi Ahli Materi

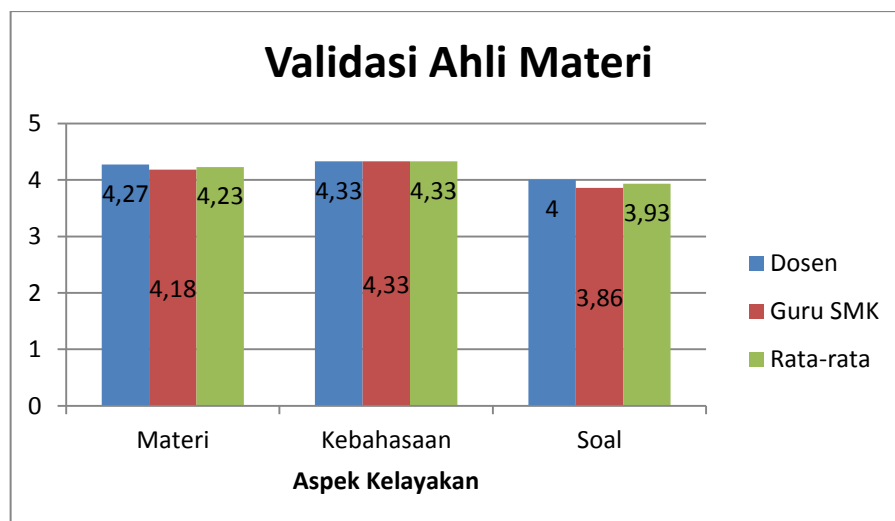
Validasi materi dilakukan oleh 2 orang yaitu dosen Pendidikan Akuntansi yaitu Ibu Amanita Novi Yushita, M.Si. dan praktisi pendidikan yaitu Ibu Mufidah, S.Pd. selaku guru Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo. Validasi materi berfungsi untuk mengkaji dan menilai apakah materi pembelajaran yang akan disampaikan dalam *game* yaitu materi Administrasi Pajak sudah layak atau belum. Validasi dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-5 yang ditinjau dari aspek materi, kebahasaan, dan soal. Di samping penilaian kelayakan, ahli materi juga memberi komentar dan saran untuk memperbaiki media. Rekapitulasi nilai disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Kelayakan	Dosen		Guru SMK		Rata-rata
	Jml Skor	Rata-rata	Jml Skor	Rata-rata	
1. Materi	47	4,27	46	4,18	4,23
2. Kebahasaan	13	4,33	13	4,33	4,33
3. Soal	28	4,00	27	3,86	3,93
Total	88	4,20	86	4,12	<b>4,16</b>
Kategori		Layak		Layak	<b>Layak</b>

Sumber : Data primer yang diolah (Lampiran 4 halaman 217)

Berdasarkan tabel 5 mengenai Konversi Skor Data Kuantitatif, diketahui bahwa rata-rata skor ( $X$ ) 4,16 berada pada rentang nilai  $3,41 < X \leq 4,21$  yang berarti media yang dikembangkan memperoleh kategori nilai “**Layak**”. Hasil validasi Ahli Materi menunjukkan bahwa *Game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan sesuai dengan komentar dan saran dari Ahli Materi I serta Ahli Materi II. Rekapitulasi hasil validasi Ahli Materi apabila disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Validasi Ahli Materi

## 2) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh dosen Prodi Pendidikan Akuntansi yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd. Validasi media dilakukan untuk mengkaji dan menilai apakah media yang dikembangkan sudah layak untuk diuji cobakan. Validasi media dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-5 yang ditinjau dari

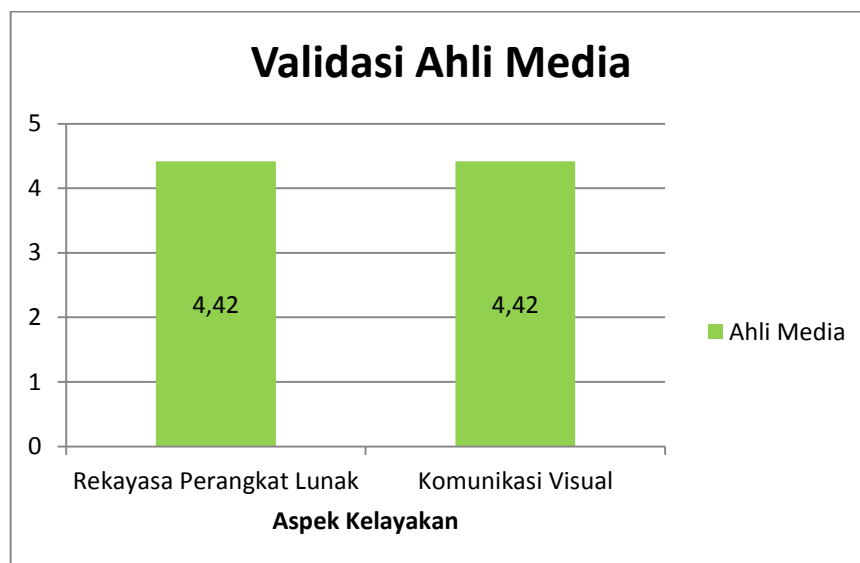
aspek rekayasa perangkat lunak, dan komunikasi visual. Di samping penilaian kelayakan, ahli media juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan media. Rekapitulasi nilai secara ringkas disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 7 .Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Rata-rata
1. Rekayasa Perangkat Lunak	53	4,42
2. Komunikasi Visual	53	4,42
Total	106	<b>4,42</b>
Kategori		<b>Sangat Layak</b>

Sumber : Data primer yang diolah (Lampiran 5 halaman 225)

Penilaian Ahli Media berdasarkan Tabel 5 mengenai Konversi Data Kuantitatif, masuk dalam kategori “**Sangat Layak**” karena rata-rata skor ( $X$ ) yang dicapai yaitu 4,42 terletak pada rentang  $3,4 < X \leq 4,2$ . Hasil Validasi Media menunjukkan bahwa *Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz* berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual, layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan. Rekapitulasi Hasil validasi Ahli Media jika disajikan dalam diagram barang adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Validasi Ahli Media

#### d. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah tahap validasi dari para ahli. Komentar dan saran yang diberikan para ahli menjadi acuan untuk memperbaiki media yang dikembangkan agar menjadi lebih baik lagi sebelum media diuji cobakan ke siswa. Berikut merupakan hal-hal yang perlu direvisi berdasarkan saran dari para ahli :

##### 1) Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi yang pertama yaitu Ibu Amanita Novi Yushita, M.S.i. Dalam lembar angket validasi, beliau menuliskan komentar dan saran sebagai berikut :

- a) Untuk istilah-istilah yang menggunakan bahasa asing sebaiknya dicetak miring.
- b) Soal nomor 2 pada kuis 3 sebaiknya diganti karena jawabannya rancu.

Di lain sisi, berdasarkan penilaian ahli materi yang kedua yaitu Ibu Mufidah, S.Pd. tidak memberikan saran atau komentar untuk perbaikan. Oleh karena itu berdasarkan komentar dan saran yang diberikan ahli materi telah dilakukan perbaikan sebagai berikut.

Tabel 8. Revisi Produk Validasi Materi

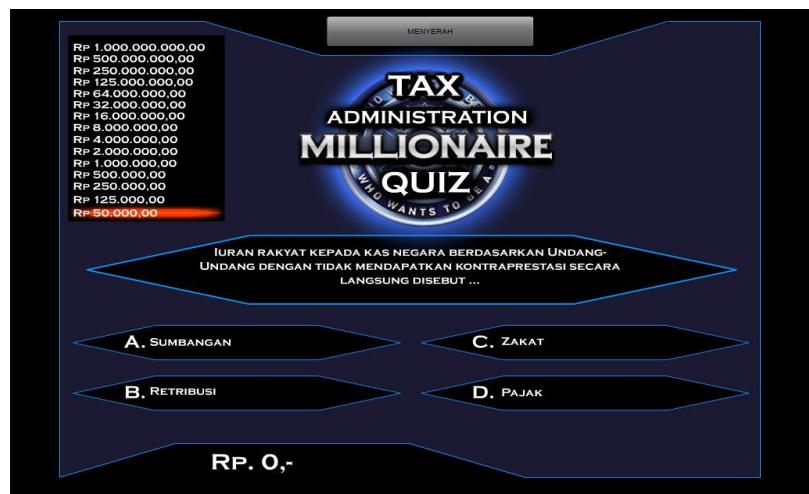
Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Istilah asing dicetak miring	Budgetair regulerend riil stelsel fictive stelsel official assessment system self assessment system with holding system e-Registration Help e-Registration Upload Soft copy go public	<i>Budgetair</i> <i>regulerend</i> <i>riil stelsel</i> <i>fictive stelsel</i> <i>official assessment system</i> <i>self assessment system</i> <i>with holding system</i> <i>e-Registration</i> <i>Help e-Registration</i> <i>Upload</i> <i>Soft copy</i> <i>go public</i>
Perbaikan soal	Mata uang yang digunakan dalam mengisi SPT adalah ... a. Dollar <b>b. Rupiah</b> c. Poundsterling d. Yen	SPT untuk melaporkan pajak-pajak yang menjadi tanggungan wajib pajak baik yang sudah dibayar sendiri, maupun telah dipotong pihak lain adalah fungsi SPT bagi... a. Pengusaha Kena Pajak <b>b. Wajib Pajak PPh</b> c. Pemotong Pajak d. Pemungut Pajak

## 2) Ahli Media

Revisi yang kedua yaitu dari Ahli Media, berdasarkan komentar dan saran yang diberikan maka dilakukan perbaikan sebagai berikut:

1. Ukuran *font* pada halaman materi diperbesar. Atas saran tersebut penulis mengganti *font* dari ukuran 12 menjadi ukuran 18.
2. *Layout* halaman permainan diperbaiki atau dirapikan.

Sebelum revisi



Gambar 5. Halaman permainan sebelum revisi

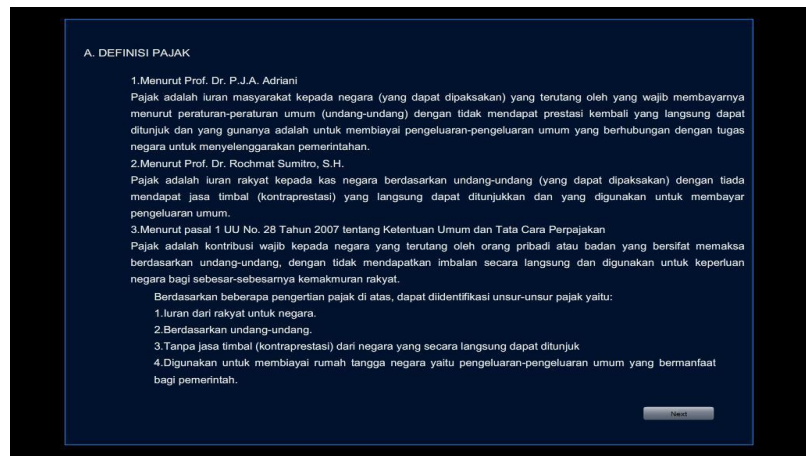
Sesudah revisi



Gambar 6. Halaman permainan setelah revisi

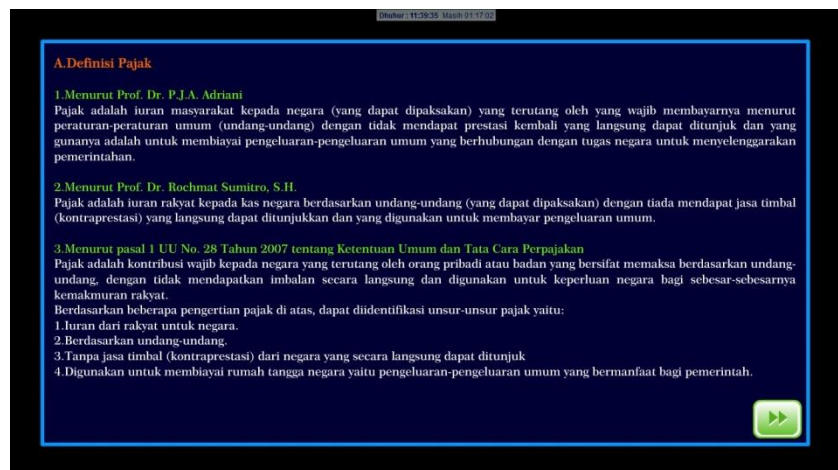
3. *Layout* materi, garis tepi diperjelas dan diberi efek warna neon agar terlihat menarik.

## Sebelum revisi



Gambar 7. Halaman materi sebelum revisi

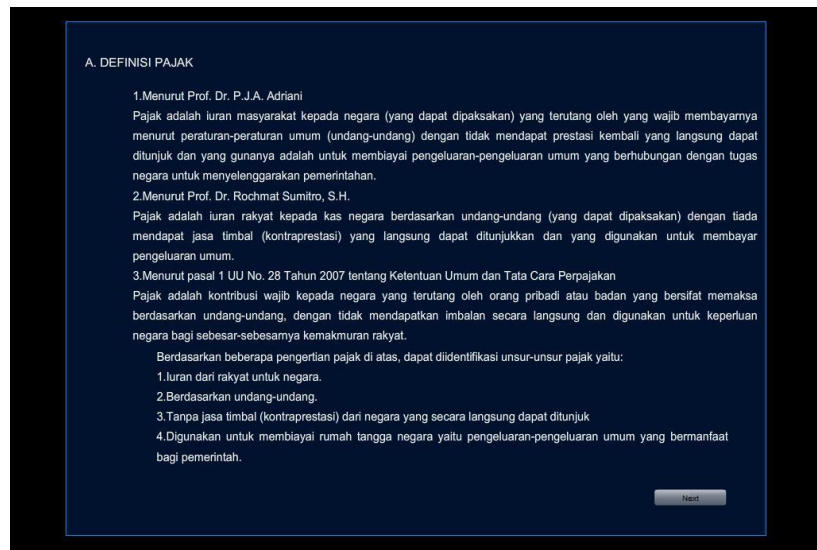
## Sesudah revisi



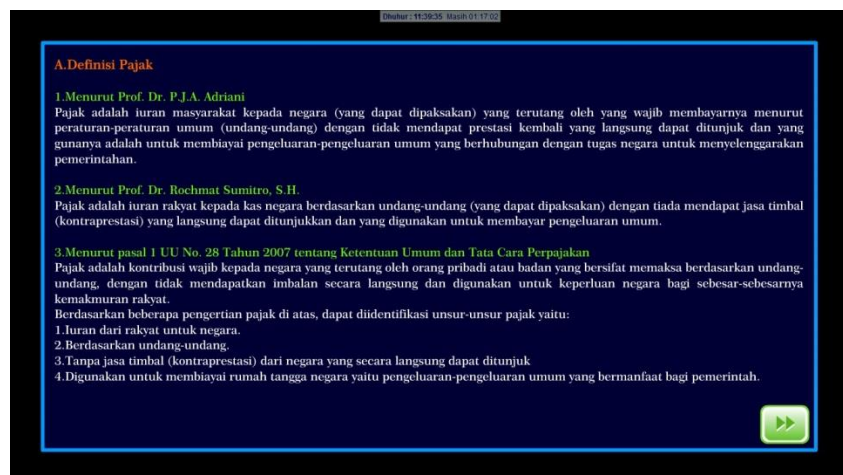
Gambar 8. Halaman materi sesudah revisi

4. Warna *font* divariasi agar terlihat menarik dan menjadi pembeda antar sub materi.

Sebelum revisi, warna *font* masih putih semua.

Gambar 9. *Font* sebelum revisi

Sesudah revisi

Gambar 10. *Font* sesudah revisi

5. Ukuran tabel dalam materi diperbesar. Atas saran tersebut penulis memastikan telah memperbesar ukuran tabel.
6. Ditambahkan *background* pada saat berada di halaman materi, KD dan profil. Atas saran tersebut penulis telah menambahkan *background* pada saat di halaman materi, KD, dan profil.



7. Pada saat menjawab pertanyaan, ditambahkan pertanyaan konfirmasi terlebih dahulu.

Sebelum revisi tidak ada pertanyaan konfirmasi

Setelah revisi

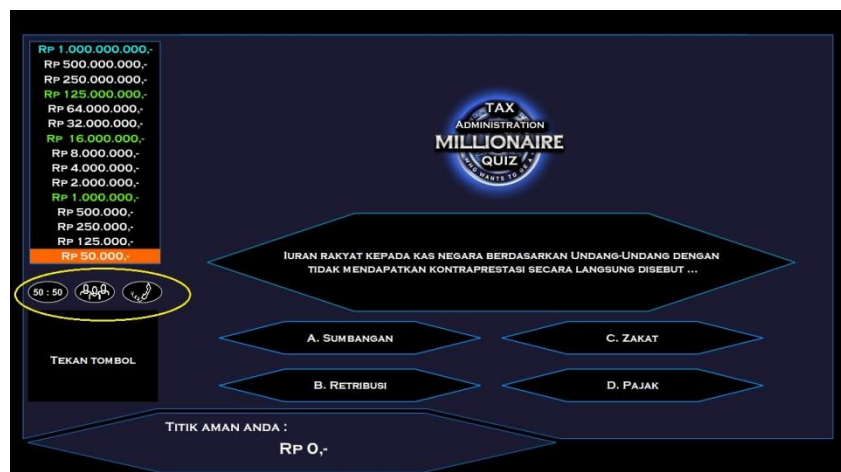


Gambar 11. Revisi pertanyaan konfirmasi jawaban

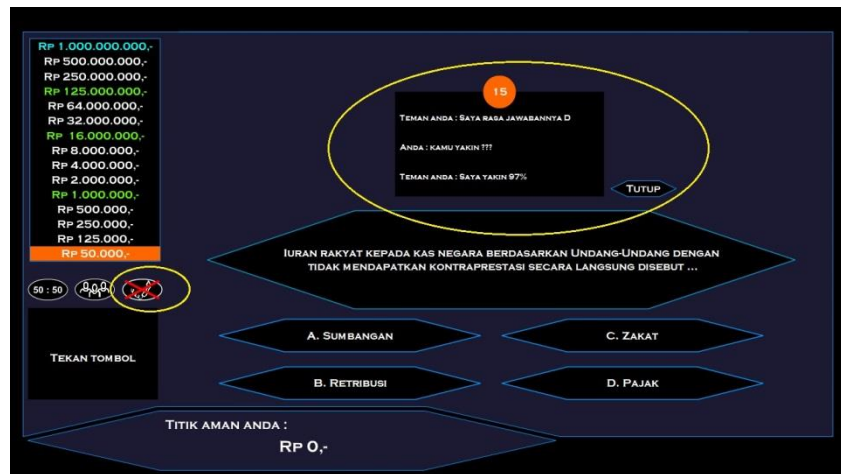
8. Ditambahkan bantuan seperti pada kuis sebenarnya, agar *game* lebih menarik seperti kuis *Who Wants to be a Millionaire* yang asli.

1) Sebelum revisi tidak ada bantuan dalam *game*.

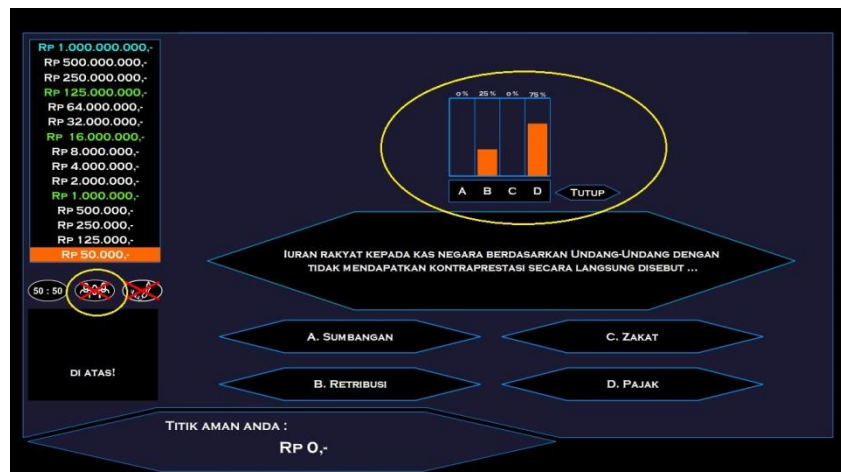
2) Sesudah revisi



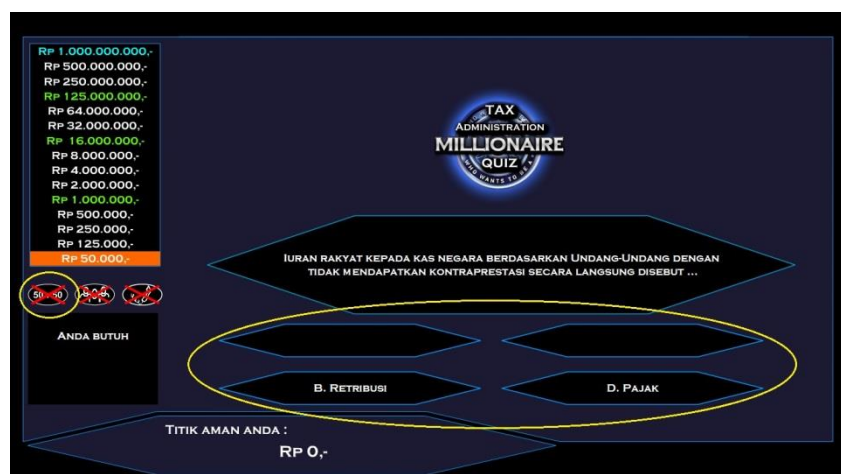
Gambar 12. Revisi bantuan\_1



Gambar 13. Revisi bantuan\_2



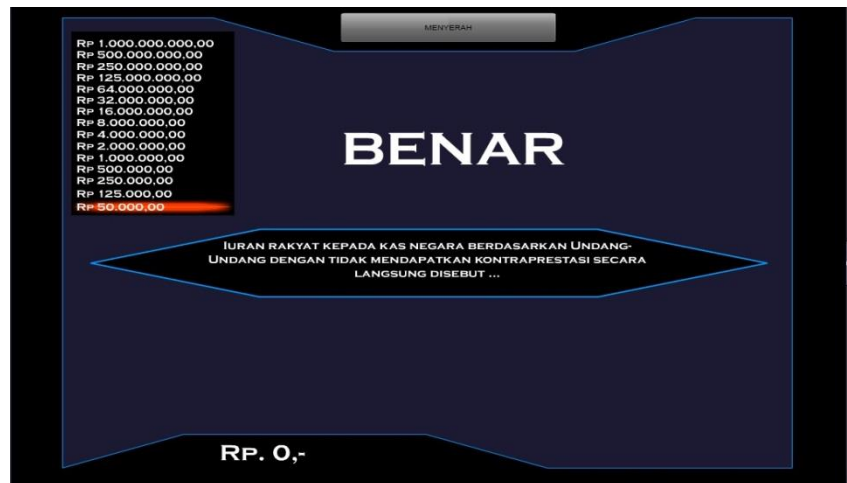
Gambar 14. Revisi bantuan\_3



Gambar 15. Revisi bantuan\_4

9. Ditambahkan efek kedip pada saat jawaban yang dipilih ketika benar maupun salah.

Sebelum revisi, jawaban menghilang ketika dijawab.



Gambar 16. Efek jawaban sebelum revisi

Sesudah revisi, jawaban yang dipilih akan berkedip warna hijau jika benar, dan oranye jika salah.



Gambar 17. Efek jawaban sesudah revisi\_1



Gambar 18. Efek jawaban sesudah revisi\_2

10. Ditambahkan ucapan selamat pada saat memasuki titik aman.

Sebelum revisi, saat memasuki titik aman hanya keluar tulisan “benar” seperti pada soal-soal sebelumnya pada saat belum revisi



Gambar 19. Titik aman sebelum revisi

Sesudah revisi



Gambar 20. Titik aman sesudah revisi

11. Pada saat mencapai satu milyar diberi tombol untuk melanjutkan ke kuis berikutnya.

Sebelum revisi



Gambar 21. Halaman satu milyar sebelum revisi

Sesudah revisi



Gambar 22. Halaman satu milyar sesudah revisi

#### 4. Uji Coba dan Evaluasi

##### a. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan setelah penulis melakukan revisi terhadap *game* yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Uji coba perorangan dilakukan kepada 5 siswa SMK YPE Sawunggalih kelas XI Akuntansi yang dipilih berdasarkan aspek kognitif yaitu siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui penilaian terhadap *game* dari berbagai tingkat kemampuan siswa.

Penulis menggunakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* yang dikembangkan kepada subjek uji coba pada tanggal 11 Mei 2015. Pada uji coba ini siswa diminta untuk membaca petunjuk penggunaan *game*, lalu memainkan *game* untuk belajar Administrasi Pajak. Pada akhir pembelajaran lima siswa tersebut memberikan penilaian terhadap *game* dari aspek rekayasa perangkat

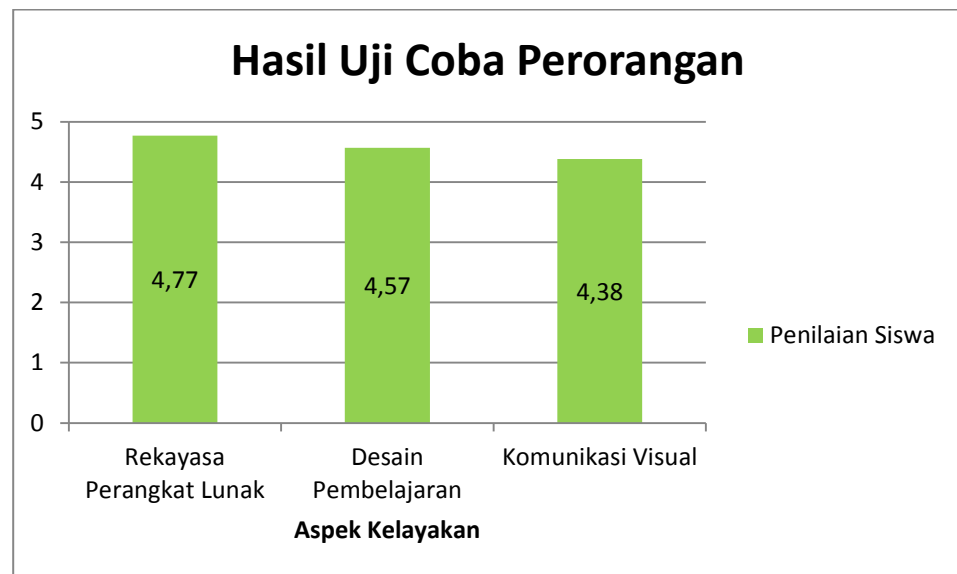
lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Rekapitulasi penilaian dari siswa tersebut secara ringkas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Perorangan

Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Rata-rata Skor
1. Rekayasa Perangkat Lunak	143	4,77
2. Desain Pembelajaran	160	4,57
3. Komunikasi Visual	175	4,38
<b>Total</b>	<b>478</b>	<b>4,55</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data primer yang diolah (Lampiran 6 halaman 228)

Hasil penilaian oleh siswa pada Uji Coba Perorangan menunjukkan bahwa *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* memperoleh kategori “Sangat Layak” pada semua aspek. Rata-rata skor keseluruhan ( $X$ ) yang diperoleh yaitu 4,55, dimana skor tersebut terletak pada rentang  $X \geq 4,21$  yaitu Sangat Layak. Dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* pada uji coba perorangan mendapat kategori “**Sangat Layak**”, sehingga dapat diuji cobakan pada tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba kelompok kecil. Bagan hasil penilaian siswa dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 23. Hasil uji coba perorangan

#### b. Evaluasi

Setelah uji coba perorangan selesai dilakukan, selanjutnya angket penilaian siswa dievaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah masih perlu dilakukan perbaikan terhadap game yang dikembangkan. Dari hasil evaluasi angket penilaian uji coba perorangan, penulis memutuskan tidak melakukan revisi dikarenakan:

- 1) Kesimpulan akhir dari penilaian siswa menunjukkan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* Layak digunakan.
- 2) Tidak ditemukan adanya kesalahan pada *game*.

#### c. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah penulis selesai melakukan evaluasi terhadap hasil penilaian pada uji coba perorangan. Uji coba ini dilakukan kepada 15 siswa SMK YPE Sawnggalih kelas XI Akuntansi yang dipilih berdasarkan aspek kognitif yaitu siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Uji coba kelompok kecil



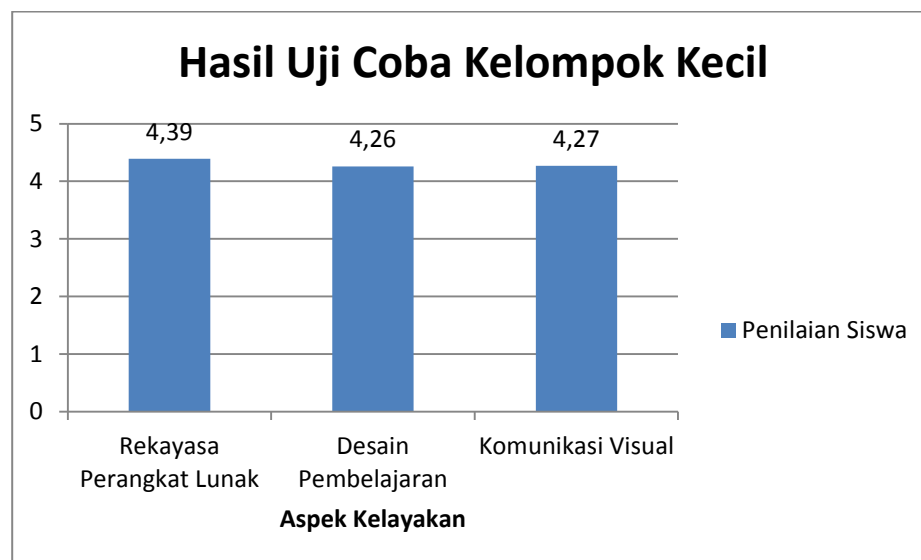
dilakukan pada tanggal 12 Mei 2015. Pada uji coba ini siswa diminta untuk membaca petunjuk penggunaan *game*, setelah itu siswa diminta memainkan *game* untuk belajar Administrasi Pajak. Setelah memainkan *game*, siswa diminta untuk memberikan penilaian terhadap *game* terkait aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Berikut ini merupakan rekapitulasi secara ringkas dari hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Rata-rata Skor
1. Rekayasa Perangkat Lunak	395	4,39
2. Desain Pembelajaran	447	4,26
3. Komunikasi Visual	512	4,27
<b>Total</b>	1.354	<b>4,30</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data primer yang diolah (Lampiran 6 halaman 230)

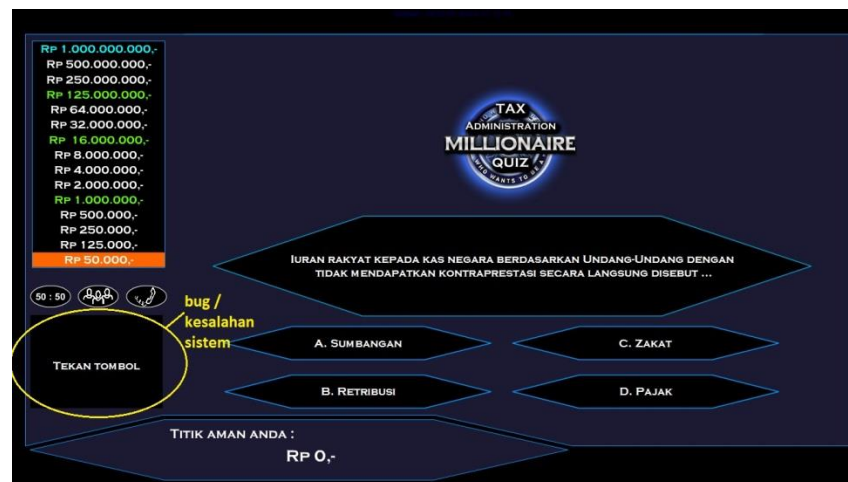
Berdasarkan penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil, *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* memperoleh kategori “Sangat Layak” pada semua aspek penilaian. Hasil rata-rata skor keseluruhan ( $\bar{X}$ ) pada uji coba kelompok kecil ini diperoleh skor 4,30, dimana skor tersebut terletak pada rentang  $\bar{X} \geq 4,21$  yaitu “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* pada uji coba kelompok kecil memperoleh kategori “**Sangat Layak**”, dan dapat untuk dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan. Hasil penilaian siswa apabila ditampilkan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 24. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

#### d. Evaluasi

Evaluasi dilakukan berdasarkan angket penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil. Kesimpulan dari hasil penilaian siswa *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* layak digunakan. Selain dari penilaian, evaluasi juga dilihat dari komentar atau saran siswa (Lampiran 6). Dari hasil evaluasi terhadap komentar atau saran, diperoleh masukan bahwa *game* masih memiliki *bug* (kesalahan sistem) pada permainan yaitu pada bagian keterangan bantuan (gambar 25) bisa di klik dan ketika di klik pemain akan langsung memperoleh hadiah satu milyar tanpa bermain. Atas hal tersebut, penulis telah melakukan perbaikan dengan memperbaiki sistem sehingga tidak lagi terjadi kesalahan sistem (*bug*).



Gambar 25. Revisi uji coba kelompok kecil

#### e. Uji Coba Lapangan

Setelah revisi dari penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil selesai dilakukan. Tahap selanjutnya, *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* diujikan pada uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilakukan pada 48 siswa SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo kelas XI Akuntansi. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui dampak *game* pada skala luas.

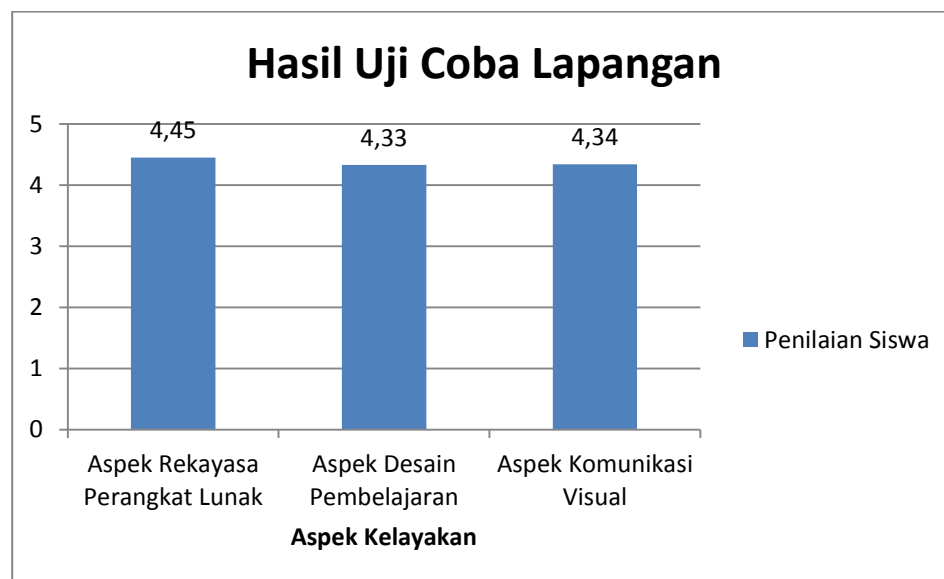
Pelaksanaan uji coba lapangan yaitu pada tanggal 14 Mei 2015. Pada uji coba ini siswa diminta untuk membaca petunjuk penggunaan *game*, lalu memainkan *game* untuk belajar Administrasi Pajak. Pada akhir pembelajaran lima siswa tersebut memberikan penilaian terhadap *game* dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Rekapitulasi penilaian dari siswa tersebut secara ringkas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek Kelayakan	Jumlah Skor	Rata-rata Skor
1. Rekayasa Perangkat Lunak	1.283	4,45
2. Desain Pembelajaran	1.454	4,33
3. Komunikasi Visual	1.665	4,34
<b>Total</b>	<b>4.402</b>	<b>4,37</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Datar Primer yang Diolah (Lampiran 6 halaman 235-236)

Pada tahap uji coba lapangan ini, berdasarkan hasil penilaian siswa *Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz* memperoleh hasil “Sangat Layak” pada semua aspek penilaian. Rata-rata skor keseluruhan (X) pada uji coba lapangan ini diperoleh skor 4,37, dimana skor tersebut terletak pada rentang  $X \geq 4,21$  yaitu “Sangat Layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* pada uji coba lapangan memperoleh kategori “**Sangat Layak**”. Hasil penilaian siswa tersebut dapat dilihat pada gambar diagram batang di bawah ini.



Gambar 26. Hasil uji coba lapangan

#### **f. Evaluasi**

Hasil evaluasi dari angket penilaian siswa pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* layak digunakan. Selain itu evaluasi juga dilakukan terhadap komentar atau saran yang diberikan oleh siswa. Beberapa komentar yang dituliskan siswa dalam angket penilaian adalah sebagai berikut:

- 1) *Game*-nya sangat menarik dan inovatif
- 2) Hadiahnya yang asli
- 3) *Game* ini sangat menyenangkan dan mendidik
- 4) Saya sangat puas dengan *game* semacam ini karena tidak membosankan sehingga siswa menjadi semangat untuk belajar dan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Kalau bisa dikembangkan lagi.
- 5) Pilihan gandanya (soal) masih kurang, ditambah lagi

Komentar-komentar yang diberikan siswa hampir sebagian besar sama atau mirip, dan untuk komentar selengkapnya dari siswa dapat dilihat pada Lampiran 6 halaman 236. Dari evaluasi tersebut penulis memutuskan untuk tidak melakukan revisi karena dari hasil penilaian siswa, *game* sudah mendapatkan kategori layak untuk digunakan. Selain itu, respon positif diberikan siswa pada *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz*. Hal ini dapat dilihat dari komentar dan saran yang diberikan siswa. Selain itu dari komentar atau saran

yang diperoleh, tidak ada lagi kesalahan pada *game* dan lebih kepada saran untuk pengembangan.

## 5. Produk Akhir dan Penyebaran

Pengembangan *Game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak kelas XI Akuntansi telah selesai dikembangkan. Lima tahap utama penelitian pengembangan yang dilalui yaitu: 1) studi pendahuluan; 2) perencanaan; 3) pengembangan produk awal; 4) uji coba dan evaluasi; 5) produk akhir dan penyebaran.

*Game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari penilaian materi, media, maupun penilaian siswa. Pada penilaian materi, aspek yang telah dinilai dan dinyatakan layak yaitu aspek materi, kebahasaan, dan soal. Pada penilaian media, aspek yang telah dinilai dan dinyatakan layak yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual. Serta aspek penilaian siswa yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.

Kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* diperoleh dari perhitungan atas penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa dari 3 tahap uji coba. Selain itu *game* juga mendapat respon positif dari siswa pada tahap uji coba. Berdasarkan hasil temuan dari penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa pada tahap uji coba maka *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* memiliki kelebihan :

- a. *Game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* terintegrasi dengan materi Administrasi Pajak untuk satu tahun pelajaran yang telah dinilai kelayakannya.
- b. *Game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* dapat memudahkan dan memotivasi siswa dalam belajar Administrasi Pajak.
- c. *Game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dengan konsep belajar dan bermain.

Selain memiliki kelebihan, *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* memiliki kelemahan yaitu dalam pemakaiannya harus didukung oleh perangkat komputer.

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* yang telah selesai evaluasi akhir pada uji coba lapangan. *Game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* merupakan adaptasi dari kuis *Who Wants to be a Millionaire* yang diwujudkan menjadi *game desktop*. Di mana *game* ini berisi materi sebagai bahan belajar, dan soal latihan yang dikemas dalam bentuk kuis. Produk akhir yang telah selesai dikembangkan ini kemudian diberikan kepada sekolah. Kegiatan penyebaran produk ini bertujuan agar *game* yang dikembangkan tersebut bermanfaat bagi sekolah.

## B. Kelayakan Produk

Kelayakan *game* diketahui melalui tahap validasi dan penilaian siswa pada tahap uji coba. Hasil kelayakan pada masing-masing tahap penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

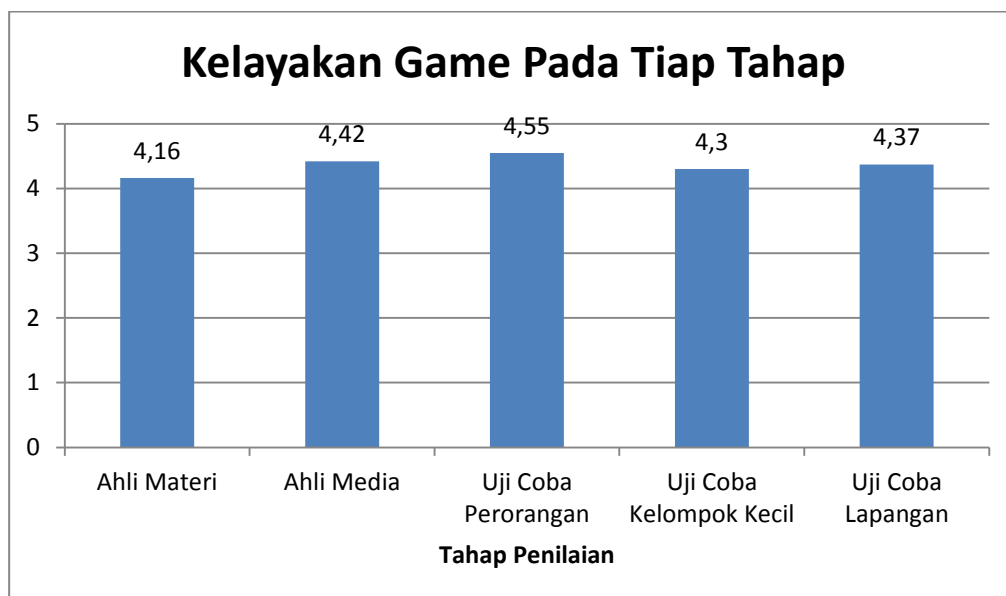
Tabel 12. Kelayakan *game* pada setiap tahap penilaian

No	Tahapan Penilaian	Rerata Jumlah Skor	Rerata Skor	Kelayakan
1	Penilaian Ahli Materi	87	4,16	Layak
2	Penilaian Ahli Media	106	4,42	Sangat Layak
3	Uji Coba Perorangan	95,60	4,55	Sangat Layak
4	Uji Coba Kelompok Kecil	90,30	4,30	Sangat Layak
5	Uji Coba Lapangan	91,70	4,37	Sangat Layak
	Rata-rata		4,36	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa *Game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* memperoleh kategori Layak untuk tahap penilaian Ahli Materi, dan memperoleh Sangat Layak untuk tahap penilaian Ahli Media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan. Selain itu, rata-rata skor secara keseluruhan *game* mendapat skor 4,36 dengan kategori Sangat Layak. Sehingga dapat disimpulkan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* **“Layak”** digunakan sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak kelas XI Akuntansi. Penilaian kelayakan tersebut apabila ditampilkan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:





Gambar 27. Kelayakan game tiap tahap penilaian

### C. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran Administrasi Pajak berupa *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* antara lain:

1. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo.
2. Uji coba produk yang dilaksanakan tidak mengukur adanya pengaruh terhadap suatu variabel pada siswa.
3. Produk *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* hanya dapat digunakan pada komputer atau *laptop*.
4. Soal yang dimasukkan dalam *game* masih terbatas jumlahnya.
5. Terbatasnya waktu dan kemampuan sehingga saran yang diberikan oleh siswa belum sepenuhnya ditindaklanjuti.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* melewati 5 tahap utama pengembangan yaitu tahap studi pendahuluan, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk awal, tahap uji coba dan evaluasi, serta tahap produk akhir dan penyebaran.
2. Tingkat kelayakan *game* edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* ditinjau berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan siswa. Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,16 dengan kategori Layak. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,42 dengan kategori Sangat Layak. Serta Penilaian oleh siswa diperoleh rata-rata nilai pada masing-masing uji coba sebagai berikut: uji coba perorangan dengan rata-rata nilai 4,55 termasuk kategori Sangat Layak, uji coba kelompok kecil dengan rata-rata nilai 4,30 termasuk kategori Sangat Layak, dan uji coba lapangan dengan rata-rata nilai 4,37 termasuk kategori Sangat Layak.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian, keterbatasan pengembangan, dan kelebihan *Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz*. Peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. *Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz* sebaiknya digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi bervariasi dan menambah antusias belajar siswa.
2. *Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz* sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri di rumah sehingga dapat menambah pemahaman terhadap materi.
3. Soal yang ada dalam *game* dapat dikembangkan dan ditambah lagi pada setiap levelnya, sehingga ketika siswa gagal menjawab dan kembali ke level awal maka soal yang diajukan berbeda.
4. Perlu adanya penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas ataupun eksperimen dengan kelas kontrol, sehingga dapat mengukur efektivitas penggunaan *Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz* sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus N. Cahyo. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flasbooks.
- Ahmad Faiq Abror. (2012). “*Mathematics Adventure Game Berbasis Role Playing Game (RPG) Maker XP sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang*”. Skripsi FT UNY.
- Andi Sunyoto. (2010). *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Arief S. Sadiman, dkk (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Eko Putro Widyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Eveline Siregar & Hartini Nara. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ghea Putri Fatma Dewi. (2012). “Pengembangan Game Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash”. Skripsi. UNY
- Herabudin. (2009). *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Ira Mariyon. (2014). “Pengembangan *Medhia Games Flash How Wants To Be A Siaja Kanggo Ngundhakake Kawasisan Nulis Ukara Nganggo Sandhangan Wyanjana Tumrap* Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gondang Mojokerto Tahun Ajaran 2013/2014”. Jurnal Baradha Vol. 2 No. 3. Diambil dari: <http://ejournal.unnesa.ac.id/>, pada tanggal 19 Januari 2015
- Iva Riva. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Lar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Kusuma Hadi Purnawan. (2011). “Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Game Matematika Millionaire Berbasis Adobe Flash”. Diambil dari: <http://eprints.umm.ac.id>, pada tanggal 19 Januari 2015

- M. Ngalim Purwanto. (2012). *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mohammad Ali. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendikia Utama.
- Samuel Henry. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Diakses melalui: <http://kemeneg.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>. pada tanggal 2 Desember 2014 pukul 15.20 WIB
- Wallter R. Borg dan Meredith D. Gall. (1983). *Educational Research An Introduction (4<sup>th</sup> ed)*. New York: Longman. Inc.
- Waluyo. (2011). *Perpajakan Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat.
- Wina Sanjaya. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

# LAMPIRAN

## **LAMPIRAN 1**

1. Silabus
2. Materi *Game*
3. Soal *Game*

## **1. SILABUS**

## **SILABUS ADMINISTRASI PAJAK**

**Satuan Pendidikan : SMK**  
**Bidang Keahlian: Bisnis dan Manajemen**  
**Program Keahlian : Keuangan**  
**Paket Keahlian : Akuntansi**  
**Kelas /Semester : XI / 1**

### **Kompetensi Inti:**

- KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3: Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI 4: mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>1. Definisi pajak</p> <p>2. Pungutan lain selain pajak</p> <p>3. Fungsi pajak</p> <p>4. Kedudukan hukum pajak</p> <p>5. Jenis-jenis pajak</p> <p>6. Tata cara pemungutan pajak</p> <p>7. Tarif pajak</p>	<p><b>Mengamati</b> mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok</p> <p><b>Menanya</b> Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok</p> <p><b>Mengesplorasi</b> Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok</p> <p><b>Asosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok</li> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <p><b>Komunikasi</b> Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Individu/ke-lompok</li> <li>Pemecahan masalah</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis individu/kelompok</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>	4 Jp	<p>1. Buku Teks (Siswa)</p> <p>2. Buku Pajak untuk SMK</p>
<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi</p>					
<p>3.1. Menjelaskan definisi, fungsi, hukum, penggolongan, dan tata cara pemungutan pajak serta pungutan lain selain pajak.</p>					
<p>4.1 Mengidentifikasi jenis-jenis pajak dan</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
pungutan lain selain pajak.					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	1. Pengertian wajib pajak 2. Hak-hak dan kewajiban wajib pajak 3. Pengertian dan fungsi Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) 4. Tata cara memperoleh NPWP 5. Penghapusan NPWP 6. Pengertian dan fungsi nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (PPKP) 7. Tempat dan jangka waktu pelaporan usaha 8. Pencabutan PPKP	<b>Mengamati</b> mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok  <b>Menanya</b> Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok  <b>Mengeskplorasi</b> Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok  <b>Asosiasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok</li> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <b>Komunikasi</b> Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Individu/ke-lompok</li> <li>Pemecahan masalah</li> </ul> <b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok  <b>Portofolio</b> Laporan tertulis individu/kelompok  <b>Tes</b> Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda	8 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Pajak untuk SMK
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi					
3.2. Menjelaskan tentang wajib pajak, hak-hak dan kewajiban wajib pajak, nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP).					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.2 Mengidentifikasi nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP).					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi 2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi 3.3. Menjelaskan pengertian dan fungsi surat	1. Pengertian dan fungsi surat pemberitahuan (SPT) 2. Tata cara penyelesaian SPT 3. Batas waktu dan perpanjangan penyampaian SPT 4. Sanksi keterlambatan dan tidak menyampaikan SPT 5. Pembetulan SPT 6. Wajib pajak yang dikecualikan dari kewajiban SPT	<b>Mengamati</b> mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok  <b>Menanya</b> Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok  <b>Mengesplorasi</b> Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok  <b>Asosiasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok</li> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <b>Komunikasi</b>	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Individu/ke-lompok</li> <li>Pemecahan masalah</li> </ul> <b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok  <b>Portofolio</b> Laporan tertulis individu/kelompok  <b>Tes</b> Tes tertulis bentuk studi kasus	8 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Pajak untuk SMK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
pemberitahuan (SPT) serta tata cara penyelesaiannya.		Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempre-sentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	dan/atau pilihan ganda		
4.3 Mengidentifikasi surat pemberitahuan (SPT) serta tata cara penyelesaiannya.					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	1. Pengertian dan fungsi surat setoran pajak (SSP) 2. Petunjuk pengisian SSP 3. Pembayaran pajak 4. Kelebihan pembayaran pajak	<b>Mengamati</b> mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok  <b>Menanya</b> Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok  <b>Mengeskplorasi</b> Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok  <b>Asosiasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok</li> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul>	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Individu/ke-lompok</li> <li>Pemecaha n masalah</li> </ul> <b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok  <b>Portofolio</b> Laporan tertulis individu/ kelompok  <b>Tes</b> Tes tertulis bentuk studi	8 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Pajak untuk SMK
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.4. Menjelaskan pengertian dan fungsi surat setoran pajak (SSP) dan tata cara penyelesaiannya serta permasalahan pembayaran pajak.		<b>Komunikasi</b> Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempre-sentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	kasus dan/atau pilihan ganda		
4.4 Mengidentifikasi surat setoran pajak (SSP) dan tata cara penyelesaiannya serta tata cara pembayaran pajak.					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	1. Jenis-jenis surat ketetapan pajak (SKP) 2. Pengertian, fungsi, dan alasan penerbitan surat ketetapan pajak kurang bayar (SKPKB) 3. Sanksi administrasi penerbitan SKPKB 4. Pengertian, fungsi, dan alasan penerbitan surat ketetapan pajak kurang	<b>Mengamati</b> mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok  <b>Menanya</b> Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individu/ke-lompok</li> <li>• Pemecahan masalah</li> </ul> <b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan	8 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Pajak untuk SMK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi</p>	<p>bayar tambahan (SKPKBT)</p> <p>5. Pengertian, fungsi, dan alasan penerbitan surat ketetapan pajak lebih bayar (SKPLB)</p> <p>6. Perhitungan dan pengembalian kelebihan pembayaran pajak</p> <p>7. Pengertian surat ketetapan pajak nihil (SKPN)</p>	<p><b>Mengesplorasi</b> Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok</p> <p><b>Asosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok</li> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <p><b>Komunikasi</b> Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>individu/ kelompok</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>3.5. Menjelaskan tentang surat ketetapan pajak (SKP), surat ketetapan pajak kurang bayar (SKPKB), surat ketetapan pajak kurang bayar tambahan (SKPKBT), surat ketetapan pajak lebih bayar (SKPLB) dan surat ketetapan pajak nihil (SKPN)</p>					
<p>4.5 Mengidentifikasi surat ketetapan pajak (SKP), surat ketetapan pajak kurang bayar (SKPKB), surat ketetapan pajak kurang bayar tambahan (SKPKBT), surat ketetapan pajak lebih bayar (SKPLB) dan surat ketetapan pajak nihil (SKPN).</p>					

## SILABUS ADMINISTRASI PAJAK

Satuan Pendidikan : SMK

Bidang Keahlian: Bisnis dan Manajemen

Program Keahlian : Keuangan

Paket Keahlian : Akuntansi

Kelas /Semester : XI / 2

### Kompetensi Inti:

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3: Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4: mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan	1. Definisi dan dasar hukum pajak penghasilan (PPh). 2. Pengertian dan	<b>Mengamati</b> mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain	<b>Tugas</b> • Individu/ke	8 Jp	1. Buku Teks (Siswa)
---	---	--	-------------------------------	------	----------------------

berbagai keterampilan dalam akuntansi					
1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi	3. Kewajiban pajak subyektif 4. Pengecualian subyek pajak 5. Pengertian obyek pajak penghasilan 6. Bukan obyek pajak penghasilan 7. Obyek pajak penghasilan bentuk usaha tetap	tentang materi pokok  <b>Menanya</b> Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok  <b>Mengesplorasi</b> Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok  <b>Asosiasi</b> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok • menyimpulkan keseluruhan materi  <b>Komunikasi</b> Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	-lompok • Pemecahan masalah  <b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok  <b>Portofolio</b> Laporan tertulis individu/ kelompok  <b>Tes</b> Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		) 2. Buku Pajak untuk SMK
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi					
2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi					
3.6. Menjelaskan tentang pajak penghasilan (PPh) secara umum (definisi, dasar hukum, subjek dan objek pajak)					
4.6 Menentukan subjek dan objek pajak penghasilan secara umum.					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan	1. Pengurangan atau biaya yang diperkenankan dikurangi dari penghasilan	<b>Mengamati</b> mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain	<b>Tugas</b> • Individu/ke-lompok	8 Jp	1. Buku Teks (Siswa



<p>berbagai keterampilan dalam akuntansi</p> <p>1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p>	<p>bruto</p> <p>2. Pengurangan atau biaya yang tidak diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto</p>	<p>tentang materi pokok</p> <p><b>Menanya</b> Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok</p> <p><b>Mengeskplorasi</b> Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok</p> <p><b>Asosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok</li> <li>menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <p><b>Komunikasi</b> Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemecahan masalah</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>	<p>)</p> <p>2. Buku Pajak untuk SMK</p>
<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi</p>				
<p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi</p>				
<p>3.7. Menjelaskan pengeluaran atau biaya yang diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto dan pengurangan atau biaya yang tidak diperkenankan.</p>				
<p>4.7 Mengidentifikasi pengeluaran yang dapat dibebankan sebagai biaya dan pengeluaran yang tidak dapat dibebankan sebagai biaya.</p>				

<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p> <p>1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p>	<p>1. Batasan pengertian harga perolehan dan harga penjualan</p> <p>2. Penentuan harga perolehan dan harga penjualan jika terjadi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• jual beli harta</li> <li>• tukar menukar harta</li> <li>• pengambilalihan usaha</li> <li>• hibah/ bantuan/ sumbangan</li> <li>• Pengalihan harta termasuk setoran tunai sebagai pengganti penyertaan modal</li> <li>• Penilaian atau pemakaian persediaan</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok</p> <p><b>Menanya</b> Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok</p> <p><b>Mengesplorasi</b> Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok</p> <p><b>Asosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok</li> <li>• menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <p><b>Komunikasi</b> Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individu/ke-lompok</li> <li>• Pemecahan masalah</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>	8 Jp	<p>1. Buku Teks (Siswa)</p> <p>2. Buku Pajak untuk SMK</p>
<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi</p>					
3.8. Menjelaskan penentuan harga perolehan atau harga penjualan harta					
4.8 Menentukan harga perolehan atau harga penjualan harta dalam rangka menghitung penghasilan.					

<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p> <p>1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p>	<p>1. Pengertian norma penghitungan</p> <p>2. Norma penghitungan PPh</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peredaran bruto dan penghasilan neto</li> <li>• Penghitungan khusus bagi wajib pajak tertentu</li> </ul> <p>3. Penghitungan PPh</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagi wajib pajak dalam negeri</li> <li>• Bagi wajib pajak luar negeri</li> </ul>	<p><b>Mengamati</b> mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang materi pokok</p> <p><b>Menanya</b> Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah materi pokok</p> <p><b>Mengesplorasi</b> Mengumpulkan data dan informasi tentang materi pokok</p> <p><b>Asosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang materi pokok</li> <li>• menyimpulkan keseluruhan materi</li> </ul> <p><b>Komunikasi</b> Menyampaikan laporan tentang materi pokok dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individu/ke-lompok</li> <li>• Pemecahan masalah</li> </ul> <p><b>Observasi</b> Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok</p> <p><b>Portofolio</b> Laporan tertulis individu/kelompok</p> <p><b>Tes</b> Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>	8 Jp	<p>1. Buku Teks (Siswa)</p> <p>2. Buku Pajak untuk SMK</p>
<p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi</p>					
3.9. Menjelaskan norma penghitungan dan penghitungan PPh akhir tahun					
4.9. Menjelaskan norma penghitungan dan penghitungan pajak penghasilan akhir tahun					

### 3. INDIKATOR KOMPETENSI

#### INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Indikator pencapaian kompetensi minimal pada mata pelajaran Administrasi Pajak yaitu :

**1. Kompetensi Dasar 1**

- a. Menjelaskan definisi, fungsi, hukum, penggolongan, dan tata cara pemungutan pajak serta pungutan lain selain pajak.
- b. Mengidentifikasi jenis-jenis pajak dan pungutan lain selain pajak, serta tarif pajak.

**2. Kompetensi Dasar 2**

- a. Siswa mampu menjelaskan dan memahami definisi wajib pajak, hak-hak dan kewajiban wajib pajak, nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP).
- b. Siswa mampu mengidentifikasi nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP).

**3. Kompetensi Dasar 3**

- a. Siswa mampu menjelaskan dan memahami pengertian dan fungsi surat pemberitahuan (SPT) serta tata cara penyelesaiannya.
- b. Siswa mampu mengidentifikasi surat pemberitahuan (SPT) serta tata cara penyelesaiannya.

**4. Kompetensi Dasar 4**

- a. Siswa mampu menjelaskan dan memahami pengertian dan fungsi surat setoran pajak (SSP) dan tata cara penyelesaiannya serta permasalahan pembayaran pajak
- b. Siswa mampu mengidentifikasi surat setoran pajak (SSP) dan tata cara penyelesaiannya serta tata cara pembayaran pajak.

**5. Kompetensi Dasar 5**

- a. Siswa mampu menjelaskan dan memahami tentang surat ketetapan pajak (SKP), surat ketetapan pajak kurang bayar (SKPKB), surat ketetapan pajak kurang bayar tambahan (SKPKBT), surat ketetapan pajak lebih bayar (SKPLB) dan surat ketetapan pajak nihil (SKPN).

- b. Siswa mampu mengidentifikasi tentang surat ketetapan pajak (SKP), surat ketetapan pajak kurang bayar (SKPKB), surat ketetapan pajak kurang bayar tambahan (SKPKBT), surat ketetapan pajak lebih bayar (SKPLB) dan surat ketetapan pajak nihil (SKPN).

#### **6. Kompetensi Dasar 6**

- a. Siswa mampu menjelaskan dan memahami definisi pajak penghasilan (PPh) secara umum (definisi, dasar hukum, subjek dan objek pajak).
- b. Siswa mampu menentukan subjek dan objek pajak penghasilan secara umum.

#### **7. Kompetensi Dasar 7**

- a. Siswa mampu menjelaskan mengenai pengeluaran atau biaya yang diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto dan pengurangan atau biaya yang tidak diperkenankan.
- b. Siswa mampu mengidentifikasi pengeluaran atau biaya yang diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto dan pengurangan atau biaya yang tidak diperkenankan.

#### **8. Kompetensi Dasar 8**

- a. Siswa mampu menjelaskan dan memahami pengertian harga perolehan dan harga penjualan.
- b. Siswa mampu menentukan harga perolehan atau harga penjualan harta dalam rangka menghitung penghasilan.

#### **9. Kompetensi Dasar 9**

- a. Siswa mampu menjelaskan dan memahami pengertian dan fungsi surat setoran pajak (SSP) dan tata cara penyelesaiannya serta permasalahan pembayaran pajak
- b. Siswa mampu mengidentifikasi surat setoran pajak (SSP) dan tata cara penyelesaiannya serta tata cara pembayaran pajak.

## KOMPETENSI DASAR I

### 2. MATERI *GAME*

#### A. Definisi Pajak

##### 1. Menurut Prof. Dr. P.J.A. Adriani

Pajak adalah iuran masyarakat kepada negara (yang dapat dipaksakan) yang terutang oleh yang wajib membayarnya menurut peraturan-peraturan umum (undang-undang) dengan tidak mendapat prestasi kembali yang langsung dapat ditunjuk dan yang gunanya adalah untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran umum yang berhubungan dengan tugas negara untuk menyelenggarakan pemerintahan.

##### 2. Menurut Prof. Dr. Rochmat Sumitro, S.H.

Pajak adalah iuran rakyat kepada kas negara berdasarkan undang-undang (yang dapat dipaksakan) dengan tiada mendapat jasa timbal (kontraprestasi) yang langsung dapat ditunjukkan dan yang digunakan untuk membayar pengeluaran umum.

##### 3. Menurut pasal 1 UU No. 28 Tahun 2007 tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan

Pajak adalah kontribusi wajib kepada negara yang terutang oleh orang pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan undang-undang, dengan tidak mendapatkan imbalan secara langsung dan digunakan untuk keperluan negara bagi sebesar-sebarnya kemakmuran rakyat.

Berdasarkan beberapa pengertian pajak di atas, dapat diidentifikasi unsur-unsur pajak yaitu:

1. Iuran dari rakyat untuk negara.
2. Berdasarkan undang-undang.
3. Tanpa jasa timbal (kontraprestasi) dari negara yang secara langsung dapat ditunjuk
4. Digunakan untuk membiayai rumah tangga negara yaitu pengeluaran-pengeluaran umum yang bermanfaat bagi pemerintah.

#### B. Pungutan Lain Selain Pajak

1. Retribusi, adalah iuran rakyat yang disetorkan melalui kas negara atas dasar pembangunan tertentu dari jasa atau barang milik negara yang

digunakan oleh orang-orang tertentu. Dari pengertian di tersebut dapat disimpulkan, bahwa:

- a. retribusi tidak ada unsur paksaan,
- b. ikatan pembayaran tergantung pada kemauan si pembayar,
- c. tidak selalu menggunakan sarana undang-undang.

Jadi, retribusi pada umumnya berhubungan dengan imbalan jasa secara langsung. Contoh: pembayaran listrik, pembayaran abonemen air minum, dan sebagainya.

2. Cukai, adalah iuran rakyat atas pemakaian barang-barang tertentu, seperti minyak tanah, bensin, minuman keras, rokok, atau tembakau.
3. Bea masuk, adalah bea yang dikenakan terhadap barang-barang yang dimasukkan ke dalam daerah pabean Indonesia dengan maksud untuk dikonsumsi di dalam negeri. Sementara itu, bea keluar adalah bea yang dikenakan atas barang-barang yang akan dikeluarkan dari wilayah pabean Indonesia dengan maksud barang tersebut akan diekspor ke luar negeri.
4. Sumbangan, adalah iuran orang-orang atau golongan orang tertentu yang harus diberikan kepada negara untuk menutupi pengeluaran-pengeluaran negara yang sifatnya tidak memberikan prestasi kepada umum, dan pengeluarannya tidak dapat diambil dari kas negara.

### C. Fungsi Pajak

1. Fungsi Anggaran/Penerimaan (budgetair)

Pajak merupakan salah satu sumber dana yang digunakan pemerintah dan bermanfaat untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran.

2. Fungsi Mengatur (Regulerend)

Pajak sebagai alat untuk mengatur atau melaksanakan kebijakan pemerintah dalam bidang sosial dan ekonomi.

3. Fungsi Stabilitas

Pajak sebagai penerimaan negara dapat digunakan untuk menjalankan kebijakan-kebijakan pemerintah.

#### 4. Fungsi Redistribusi Pendapatan

Penerimaan negara dari pajak digunakan untuk membiayai pengeluaran umum dan pembangunan nasional, sehingga dapat membuka kesempatan kerja dengan tujuan untuk meningkatkan pendapatan masyarakat.

#### D. Kedudukan Hukum Pajak

Menurut Prof. Dr. Rochmat Soemitro, S.H. Hukum pajak mempunyai kedudukan diantara hukum-hukum berikut:

1. Hukum Perdata yaitu ketentuan yang mengatur hak-hak dan kepentingan individu dalam masyarakat
2. Hukum Publik yaitu hukum yang mengatur hubungan pemerintah dengan rakyatnya. Hukum publik terdiri dari:
  - Hukum Tata Negara
  - Hukum Tata Usaha
  - Hukum Pidana
  - Hukum Pajak

Dengan demikian kedudukan hukum pajak merupakan bagian dari hukum publik. Prof. P.J.A. Adriani menyatakan bahwa hukum pajak merupakan ilmu pengetahuan sendiri yang terlepas dari Hukum Administrasi Negara dengan alasan:

- Tugas Hukum Pajak bersifat berbeda dengan Hukum Administrasi Negara;
- Hukum Pajak berkaitan erat dengan Hukum Perdata;
- Hukum Pajak dapat secara langsung digunakan sebagai politik perekonomian;
- Hukum Pajak memiliki ketentuan dan istilah-istilah yang khas untuk bidang tugasnya.

Hukum Pajak dibedakan menjadi dua yaitu :

1. Hukum pajak materiil, memuat norma-norma yang menerangkan antara lain: keadaan, perbuatan, peristiwa hukum yang dikenai pajak (objek pajak), siapa yang dikenai pajak (subjek pajak), berapa besar tarif, timbul



dan hapusnya utang pajak, dan hubungan hukum antara pemerintah dan WP. Contoh: UU PPh

2. Hukum Pajak formal, memuat bentuk/tata cara untuk mewujudkan hukum materiil menjadi kenyataan (cara melaksanakan hukum pajak materiil). Hukum ini memuat:
  - a. Tata cara penyelenggaraan (prosedur) penetapan suatu utang pajak.
  - b. Hak-hak fiskus
  - c. Kewajiban WP
  - d. Kewajiban dan Hak Wajib Pajak:

#### E. Jenis-Jenis Pajak

1. Menurut golongannya:
  - a) Pajak langsung adalah pajak yang harus dipikul sendiri oleh wajib pajak dan tidak dapat dibebankan atau dilimpahkan kepada orang lain.
  - b) Pajak tidak langsung adalah pajak yang pada akhirnya dapat dibebankan atau dilimpahkan kepada orang lain.
2. Menurut sifatnya:
  - a) Pajak subjektif, yaitu pajak yang berpangkal atau berdasarkan pada subyeknya tanpa memperhatikan keadaan dari diri wajib pajak. Contoh: Pajak Penghasilan
  - b) Pajak objektif: yaitu pajak yang berpangkal pada objeknya, tanpa memperhatikan keadaan diri wajib pajak. Contoh: PPN dan PPnBM.
3. Menurut lembaga pemungutnya
  - a) Pajak pusat, yaitu pajak yang dipungut oleh pemerintah pusat dan digunakan untuk membiayai rumah tangga negara. Contoh: PPh, PPN, PPnBM, PBB, dan Bea materai.
  - b) Pajak daerah, yaitu pajak yang dipungut oleh pemerintah daerah dan digunakan untuk membiayai rumah tangga daerah. Contoh: pajak hotel, restoran, hiburan, dan lain-lain.

#### F. Tata Cara Pemungutan pajak

Dalam memungut pajak harus memenuhi syarat-syarat pemungutan pajak berikut :

1. Pemungutan pajak harus adil (Syarat Keadilan)

Adil dalam undang-undang di antaranya pengenaan pajak secara umum dan merata, serta disesuaikan dengan kemampuan masing-masing.

2. Pemungutan pajak harus berdasarkan Undang-Undang (Syarat Yuridis)

Di Indonesia, pajak diatur dalam undang-undang. Hak ini memberikan jaminan hukum untuk menyatakan keadilan baik bagi negara maupun warganya.

3. Tidak mengganggu perekonomian (Syarat Ekonomis)

Pemungutan pajak tidak boleh mengganggu kelancaran kegiatan produksi maupun perdagangan, sehingga tidak menimbulkan kelesuan perekonomian masyarakat.

4. Pemungutan pajak harus efisien (Syarat Finansial)

Biaya pemungutan pajak harus dapat ditekan sehingga lebih rendah dari hasil pemungutan.

5. Sistem pemungutan pajak harus sederhana

Sistem pemungutan pajak yang sederhana akan memudahkan dan mendorong masyarakat dan memenuhi kewajiban perpajakannya.

Cara Pemungutan Pajak dapat dilakukan berdasarkan tiga stelsel yaitu:

1. Stelsel nyata (riil stelsel)

Pemungutan pajak didasarkan pada objek (penghasilan nyata), sehingga pemungutan baru dapat dilakukan pada akhir tahun pajak, yakni setelah penghasilan yang sesungguhnya diketahui. Kelebihan stelsel pajak adalah pajak yang dikenakan lebih realistis, sedangkan kekurangannya pajak baru dapat dikenakan pada akhir tahun.

2. Stelsel anggapan (fictive stelsel)

Pemungutan pajak yang didasarkan pada suatu anggapan yang diatur oleh suatu Undang-Undang. Misalnya, penghasilan suatu tahun dianggap sama dengan tahun sebelumnya, sehingga pada awal tahun sudah dapat ditetapkan besarnya pajak yang terutang untuk tahun pajak berjalan. Kelebihan stelsel ini adalah pajak dapat dibayar selama tahun berjalan

tanpa harus menunggu akhir tahun, sedangkan kelemahannya pajak yang dibayar tidak didasarkan keadaan yang sesungguhnya.

### 3. Stelsel campuran

Stelsel ini merupakan kombinasi antara stelsel nyata dengan stelsel anggapan. Yakni pada awal tahun besarnya pajak dihitung berdasarkan suatu anggapan kemudian pada akhir tahun besarnya pajak disesuaikan dengan keadaan yang sebenarnya. Apabila besarnya pajak menurut kenyataan lebih besar dari pada menurut anggapan, maka wajib pajak harus membayar kekurangan bayar. Sebaliknya jika besarnya pajak menurut kenyataan lebih kecil dari pada pajak menurut anggapan, maka wajib pajak dapat meminta kembali kelebihan atau dapat dikompensasi.

Ada tiga sistem pemungutan pajak yaitu:

1. Official assessment system, yaitu suatu sistem pemungutan yang memberi wewenang kepada pemerintah (fiskus) untuk menentukan besarnya pajak yang teutang oleh wajib pajak.
2. Self assessment system, yaitu suatu sistem perpajakan yang memberikan wewenang kepada wajib pajak untuk menentukan sendiri besarnya pajak yang terutang.
3. With holding system, yaitu suatu sistem pajak yang memberi wewenang kepada pihak ketiga (bukan fiskus dan bukan wajib pajak yang bersangkutan) berdasarkan UU perpajakan untuk menghitung, memotong/memungut, menyetor, dan melaporkan pajak pihak lain.

### G. Tarif Pajak

1. Tarif sebanding/proporsional, yaitu tarif berupa presentase yang tetap terhadap berapa pun jumlah yang dikenai pajak sehingga besarnya pajak terutang proporsional terhadap besarnya nilai yang dikenai pajak.
2. Tarif pajak tetap, yaitu tarif berupa jumlah yang tetap (sama) terhadap berapa pun jumlah yang dikenai pajak sehingga besarnya pajak terutang tetap.
3. Tarif progresif, yaitu presentase tarif yang digunakan semakin besar bila jumlah yang dikenai pajak semakin besar.

4. Tarif degresif, yaitu presentase tarif yang digunakan semakin kecil bila jumlah yang dikenai pajak semakin besar.

## **KOMPETENSI DASAR 2**

### **A. Pengertian Wajib Pajak**

Wajib pajak adalah orang pribadi atau badan, meliputi pembayar pajak, pemotong pajak, dan pemungut pajak yang mempunyai hak dan kewajiban perpajakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

### **B. Hak-hak dan Kewajiban Wajib Pajak**

Hak Wajib Pajak antara lain :

1. Wajib pajak berhak untuk menerima tanda bukti pelaporan SPT.
2. Wajib pajak berhak untuk mengajukan permohonan penundaan penyampaian SPT.
3. Wajib pajak berhak membetulkan Surat Pemberitahuan yang telah disampaikan ke KPP.
4. Wajib pajak dapat untuk mengajukan permohonan penundaan dan permohonan untuk mengangsur pembayaran pajak sesuai dengan kemampuannya.
5. Wajib pajak berhak untuk mengajukan permohonan pengembalian kelebihan pembayaran pajak
6. Wajib pajak berhak untuk mengajukan permohonan pembetulan salah tulis atau salah hitung atau kekeliruan yang terdapat dalam Surat Ketetapan Pajak.
7. Wajib pajak berhak mengajukan banding ke pengadilan pajak atas keputusan keberatan yang diterbitkan oleh Direktur Jenderal Pajak.
8. Wajib pajak berhak untuk mengajukan permohonan penghapusan atau pengurangan pengenaan sanksi perpajakan serta pembetulan ketetapan pajak yang salah atau keliru.
9. Wajib pajak berhak memberikan kuasa khusus kepada orang lain.

Sedangkan kewajiban wajib pajak yaitu sebagai berikut:

1. Mendaftarkan diri ke KPP untuk memperoleh NPWP.

2. Wajib melaporkan usahanya untuk dikukuhkan menjadi Pengusaha Kena Pajak
3. Mengambil sendiri Surat Pemberitahuan di tempat yang ditetapkan oleh Direktorat Jenderal Pajak.
4. Wajib pajak wajib mengisi dan menyampaikan Surat Pemberitahuan dengan benar, lengkap, jelas, dan menandatangani.
5. Wajib membayar atau menyetor pajak yang terutang.
6. Wajib menyelenggarakan pembukuan atau pencatatan dalam hal terjadi pemeriksaan pajak.

#### C. Pengertian dan Fungsi Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP)

Nomor pokok wajib pajak adalah nomor yang diberikan kepada wajib pajak sebagai sarana dalam administrasi perpajakan yang digunakan sebagai tanda mengenai diri dan/atau wajib pajak dalam melaksanakan hak dan kewajiban perpajakannya. NPWP (Nomor Pokok Wajib Pajak) terdiri dari 15 digit, 9 digit berikutnya merupakan kode administrasi. Contoh Format NPWP :

[0|7] . [8|9|0] . [1|2|3] . [3] . [3|3|5] . [0|0|0]

07 : kode jenis wajib pajak yang mengindikasikan apakah wajib pajak orang pribadi, wajib pajak badan atau bendaharawan (pemungut)

890.123 : nomor urut wajib pajak

3 : cek digit

335 : kode KPP (Kantor Pemungut Pajak)

000 : kode cabang 000 berarti kantor pusat, sedangkan kode cabang 001 berarti cabang kesatu.

Fungsi Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) yaitu :

1. Sarana dalam administrasi perpajakan
2. Tanda pengenalan diri atau identitas wajib pajak dalam melaksanakan hak dan kewajiban perpajakannya.
3. Menjaga ketertiban dalam pembayaran pajak dan dalam pengawasan administrasi perpajakan.

#### D. Tata Cara Memperoleh NPWP

Pendaftaran NPWP Secara Elektronik melalui eRegistration:

- Dilakukan secara elektronik dengan mengisi Formulir Pendaftaran Wajib Pajak pada Aplikasi e-Registration yang tersedia pada laman Direktorat Jenderal Pajak di [www.pajak.go.id](http://www.pajak.go.id).
- Permohonan pendaftaran yang telah disampaikan oleh Wajib Pajak melalui Aplikasi *e-Registration* dianggap telah ditandatangani secara elektronik atau digital dan mempunyai kekuatan hukum.
- Untuk panduan penggunaan Aplikasi e-Registration dapat dilihat pada halaman situs Aplikasi e-Registration pada tautan berikut: [Help e-Registration](#).
- Wajib Pajak yang telah menyampaikan Formulir Pendaftaran Wajib Pajak melalui Aplikasi *e-Registration* harus mengirimkan dokumen yang disyaratkan di atas, ke KPP yang wilayah kerjanya meliputi tempat tinggal atau tempat kedudukan atau tempat kegiatan usaha Wajib Pajak.
- Pengiriman dokumen yang disyaratkan dapat dilakukan dengan cara mengunggah (upload) salinan digital (softcopy) dokumen melalui Aplikasi e-Registration atau mengirimkan dengan menggunakan Surat Pengiriman Dokumen yang telah ditandatangani.
- Dokumen-dokumen tersebut paling lambat 14 (empat belas) hari kerja sudah diterima oleh KPP.
- Apabila dokumen yang disyaratkan belum diterima KPP dalam jangka waktu 14 (empat belas) hari kerja setelah penyampaian permohonan pendaftaran secara elektronik, maka permohonan tersebut dianggap tidak diajukan. Jadi, pastikan dokumen yang disyaratkan telah diterima KPP sebelum jangka waktu 14 (empat belas) hari kerja.
- Apabila dokumen yang disyaratkan ini telah diterima secara lengkap, KPP menerbitkan Bukti Penerimaan Surat secara elektronik.
- Terhadap permohonan pendaftaran NPWP yang telah diberikan Bukti Penerimaan Surat, KPP atau KP2KP akan menerbitkan Kartu NPWP

dan Surat Keterangan Terdaftar paling lambat 1 (satu) hari kerja setelah Bukti Penerimaan Surat diterbitkan.

- Kartu NPWP dan Surat Keterangan Terdaftar disampaikan kepada Wajib Pajak melalui pos tercatat.
- Jadi, pastikan alamat yang Anda cantumkan pada Formulir Pendaftaran Wajib Pajak adalah benar dan lengkap.

Pendaftaran secara langsung

- Dalam hal Wajib Pajak tidak dapat mengajukan permohonan pendaftaran secara elektronik, permohonan pendaftaran dilakukan dengan menyampaikan permohonan secara tertulis dengan mengisi dan menandatangani Formulir Pendaftaran Wajib Pajak.
- Permohonan tersebut harus dilengkapi dengan dokumen yang disyaratkan.
- Permohonan secara tertulis disampaikan ke KPP atau KP2KP yang wilayah kerjanya meliputi tempat tinggal atau tempat kedudukan atau tempat kegiatan usaha Wajib Pajak.
- Penyampaian permohonan secara tertulis dapat dilakukan:
  1. secara langsung;
  2. melalui pos; atau
  3. melalui perusahaan jasa ekspedisi atau jasa kurir.
- Setelah seluruh persyaratan Permohonan Pendaftaran diterima KPP atau KP2KP secara lengkap, KPP atau KP2KP akan menerbitkan Bukti Penerimaan Surat.
- KPP atau KP2KP menerbitkan Kartu NPWP dan Surat Keterangan Terdaftar (SKT) paling lambat 1 (satu) hari kerja setelah Bukti Penerimaan Surat diterbitkan.
- NPWP dan SKT akan dikirimkan melalui Pos Tercatat.

#### E. Penghapusan NPWP

1. Diajukan permohonan penghapusan NPWP oleh Wajib Pajak dan/atau ahli warisnya apabila Wajib Pajak sudah tidak memenuhi persyaratan

subjektif dan/atau objektif sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

2. Wajib Pajak badan dilikuidasi karena penghentian atau penggabungan usaha
3. Wajib Pajak bentuk usaha tetap menghentikan kegiatan usahanya di Indonesia
4. Dianggap perlu oleh Direktur Jenderal Pajak untuk menghapuskan NPWP dari Wajib Pajak yang sudah tidak memenuhi persyaratan subjektif dan/atau objektif sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan.

#### F. Pengertian dan Fungsi Nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (PPKP)

Pengusaha Kena Pajak (PKP) adalah Pengusaha yang melakukan penyerahan Barang Kena Pajak dan atau penyerahan Jasa Kena Pajak yang dikenakan pajak berdasarkan Undang-undang Pajak Pertambahan Nilai (UU PPN) 1984 dan perubahannya, tidak termasuk Pengusaha Kecil yang batasannya ditetapkan dengan Keputusan Menteri Keuangan, kecuali Pengusaha Kecil yang memilih untuk dikukuhkan sebagai Pengusaha Kena Pajak.

##### Fungsi Nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (PPKP)

1. Sebagai identitas PKP yang bersangkutan.
2. Pengawasan dalam melaksanakan hak dan kewajiban PKP di bidang PPN dan PPnBM.

#### G. Tempat dan Jangka Waktu Pelaporan Usaha

1. Seluruh WP BUMN (Badan Usaha Milik Negara) dan WP BUMD (Badan Usaha Milik Daerah) di wilayah DKI Jakarta, di KPP BUMN Jakarta;
2. WP PMA (Penanaman Modal Asing) yang tidak go public, di KPP PMA kecuali yang telah terdaftar di KPP lama dan WP PMA di kawasan berikat dengan permohonan diberikan kemudahan mendaftar di KPP setempat;
3. WP Badan dan Orang Asing (Badora), di KPP Badora;



4. WP go public, di KPP Perusahaan Masuk Bursa (Go Public), kecuali WP BUMN/BUMD serta WP PMA yang berkedudukan di kawasan berikut;
5. WP BUMN diluar Jakarta, di KPP setempat;
6. Untuk WP BUMN/BUMD, PMA, Badora, Go Public di luar Jakarta, khusus PPh pemotongan/pemungutan dan PPN/PPnBM di tempat kegiatan usaha atau cabang.

**F. Pencabutan PPKP**

1. PKP pindah alamat.
2. WP Badan yang telah dibubarkan secara resmi.
3. PKP lainnya yang tidak memenuhi syarat lagi sebagai PKP.

### **KOMPETENSI DASAR 3**

**A. Pengertian dan Fungsi Surat Pemberitahuan Pajak**

Surat Pemberitahuan (SPT) adalah surat yang oleh Wajib Pajak digunakan untuk melaporkan penghitungan dan/atau pembayaran pajak, objek pajak dan/atau bukan objek pajak, dan/atau harta dan kewajiban sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan.

Fungsi Surat Pemberitahuan (SPT) adalah:

1. Fungsi Surat Pemberitahuan (SPT) bagi Wajib Pajak Pajak Penghasilan adalah alat untuk melaporkan pajak-pajak yang menjadi tanggungan wajib pajak baik yang sudah dibayar sendiri, maupun yang telah dipotong oleh pihak lain.
2. Pengusaha Kena Pajak adalah sebagai sarana mempertanggungjawabkan perhitungan jumlah Pajak Pertambahan Nilai dan Pajak Pertambahan Barang Mewah yang sebenarnya terutang dan untuk melaporkan tentang:
  - Perkreditan Pajak Masukan terhadap Pajak Keluaran
  - Pembayaran dan pelunasan pajak yang telah dilaksanakan sendiri oleh PKP dan/atau melalui pihak lain dalam satu masa pajak.

3. Fungsi Surat Pemberitahuan (SPT) Bagi pemotong atau pemungut pajak yaitu sebagai alat untuk melaporkan pajak-pajak yang menjadi tanggungan wajib pajak baik yang sudah dipotong/dipungut pihak lain maupun yang harus dibayar sendiri oleh wajib pajak.

#### B. Tata Cara Penyelesaian SPT

Cara mengisi dan penyampaian SPT adalah :

1. Setiap Wajib Pajak wajib mengisi SPT dalam bahasa Indonesia dengan menggunakan huruf Latin, angka Arab, satuan mata uang Rupiah, dan menandatangani serta menyampaikannya ke kantor Direktorat Jenderal Pajak tempat Wajib Pajak terdaftar atau dikukuhkan.
2. Wajib Pajak yang telah mendapat izin Menteri Keuangan untuk menyelenggarakan pembukuan dengan menggunakan bahasa asing dan mata uang selain Rupiah, wajib menyampaikan SPT dalam bahasa Indonesia dan mata uang selain Rupiah yang diizinkan.

Syarat dalam pengisian SPT adalah:

1. Benar, dalam arti:
  - a. Benar seluruh objek pajak yang dimiliki
  - b. Benar dalam perhitungan
  - c. Benar dalam pengisian kolom pada setiap lampiran formulir SPT
  - d. Benar dalam pengkreditan pajak yang telah dibayar/dipotong/dipungut melalui pihak lain.
2. Jelas, yaitu tidak menimbulkan penafsiran lain bagi fiskus/peneliti.
3. Lengkap, yaitu seluruh lampiran yang telah ditentukan maupun yang diperlukan harus dilampirkan serta dilengkapi pula dengan pendatanganan SPT. Hal ini dikarenakan bahwa SPT yang terlanjur disampaikan tetapi belum ditandatangani berarti tidak lengkap dan dianggap belum menyampaikan SPT.

#### C. Batas Waktu dan Perpanjangan Penyampaian SPT

1. Batas waktu penyampaian SPT pada pasal 3 ayat 3 UU KUP diatur sbb :
  - a. SPT Masa, paling lama 20 (dua puluh) hari setelah akhir Masa Pajak;
  - b. SPT Tahunan PPh WP Orang Pribadi, paling lama 3 bulan setelah akhir Tahun Pajak;
  - c. SPT Tahunan PPh WP Badan, paling lama 4 bulan setelah akhir Tahun Pajak.
2. Perpanjangan SPT

Apabila Wajib Pajak baik orang pribadi maupun badan ternyata tidak dapat menyampaikan Surat Pemberitahuan dalam jangka waktu yang telah ditetapkan karena luasnya kegiatan usaha dan masalah-masalah teknis penyusunan laporan keuangan, atau sebab lainnya sehingga sulit untuk memenuhi batas waktu penyelesaian dan memerlukan kelonggaran dari batas waktu yang telah ditentukan, Wajib Pajak dapat memperpanjang penyampaian SPT Tahunan Pajak Penghasilan dengan cara menyampaikan pemberitahuan secara tertulis atau dengan cara lain misalnya dengan pemberitahuan secara elektronik kepada Direktur Jenderal Pajak.

Pemberitahuan perpanjangan penyampaian SPT Tahunan Pajak Penghasilan harus disertai dengan penghitungan sementara pajak yang terutang dalam 1 (satu) Tahun Pajak dan Surat Setoran Pajak sebagai bukti pelunasan kekurangan pembayaran pajak yang terutang, dan disampaikan sebelum batas waktu penyampaian berakhir

#### D. Sanksi Keterlambatan dan Tidak Menyampaikan SPT

Apabila SPT tidak disampaikan dalam jangka waktu yang sudah ditentukan atau batas waktu perpanjangan SPT maka dikenakan sanksi antara lain:

1. Sanksi administrasi berupa denda, yaitu sebagai berikut:

No.	Jenis SPT	Besarnya Denda
1	SPT-Masa PPN	Rp 500.000
2	SPT-Masa lainnya	Rp 100.000
3	SPT-Tahunan PPh WP Badan	Rp 1.000.000
4	SPT-Tahunan PPh WP OP	Rp 100.000

## 2. Sanksi Pidana

Pasal 38 setiap orang karena kealpaannya: (1). Tidak menyampaikan Surat Pemberitahuan; atau (2). Menyampaikan Surat Pemberitahuan, tetapi isinya tidak benar atau tidak lengkap, atau melampirkan keterangan yang isinya tidak benar sehingga dapat menimbulkan kerugian pada pendapatan negara dan perbuatan tersebut merupakan perbuatan setelah perbuatan yang pertama kali didenda paling sedikit 1 (satu) kali jumlah pajak terutang yang tidak atau kurang dibayar dan paling banyak 2 (dua) kali jumlah pajak terutang yang tidak atau kurang dibayar, atau dipidana kurungan paling singkat 3 (tiga) bulan atau paling lama 1 (satu) tahun.

## E. Pembetulan SPT

1. WP dengan kemauan sendiri dapat membetulkan Surat Pemberitahuan yang telah disampaikan dengan menyampaikan pernyataan tertulis, dengan syarat Direktur Jenderal Pajak belum melakukan tindakan pemeriksaan, kecuali untuk SPT Rugi atau SPT Lebih Bayar paling lama 2 tahun sebelum daluwarsa, sepanjang belum dilakukan pemeriksaan.
2. Walaupun telah dilakukan tindakan pemeriksaan, tetapi belum dilakukan tindakan penyidikan mengenai adanya ketidakbenaran yang dilakukan Wajib Pajak, terhadap ketidakbenaran perbuatan Wajib Pajak tersebut tidak akan dilakukan penyidikan.
3. Walaupun Direktur Jenderal Pajak telah melakukan pemeriksaan, dengan syarat Direktur Jenderal Pajak belum menerbitkan surat ketetapan pajak, Wajib Pajak dengan kesadaran sendiri dapat mengungkapkan dalam laporan tersendiri tentang ketidakbenaran

pengisian Surat Pemberitahuan yang telah disampaikan sesuai keadaan yang sebenarnya,

**F. Wajib Pajak yang Dikecualikan Dari Kewajiban SPT**

1. Wajib Pajak Orang Pribadi yang penghasilan netonya tidak melebihi jumlah Penghasilan Tidak Kena Pajak, tidak wajib menyampaikan SPT Tahunan PPh maupun SPT Masa PPh Pasal 25.
2. Wajib Pajak Orang Pribadi yang tidak menjalankan usaha atau melakukan pekerjaan bebas, tidak wajib menyampaikan SPT Masa PPh Pasal 25.
3. Joint Operation tidak memiliki kewajiban untuk menyampaikan SPT Tahunan dan SPT Masa PPh Pasal 25 (S - 60/PJ.422/1994).
4. Representative office tidak wajib menyampaikan SPT Tahunan PPh maupun SPT Masal PPh Pasal 25 karena ia tidak termasuk sebagai subjek pajak.

**KOMPETENSI DASAR 4**

**A. Pengertian dan Fungsi Surat Setoran Pajak (SSP)**

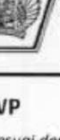
**1. Pengertian SSP**

Surat Setoran Pajak (SSP) adalah bukti pembayaran atau penyetoran pajak yang telah dilakukan oleh Wajib Pajak dengan menggunakan formulir atau telah dilakukan dengan cara lain ke kas negara melalui tempat pembayaran yang ditunjuk oleh Menteri Keuangan.

**2. Fungsi Surat Setoran Pajak (SSP)**

SSP berfungsi sebagai bukti pembayaran pajak apabila telah disahkan oleh pejabat kantor penerima pembayaran yang berwenang atau apabila telah mendapatkan validasi

**B. Petunjuk Pengisian SSP**

	<b>DEPARTEMEN KEUANGAN R.I.</b> <b>DIREKTORAT JENDERAL PAJAK</b>	<b>SURAT SETORAN PAJAK</b> <b>(SSP)</b>	<b>LEMBAR</b>  Untuk Arsip Wajib Pajak									
<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 5px 10px; font-size: 1.2em;"><b>1</b></div>												
<b>1</b>	<b>NPWP :</b> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>[ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ]</span> </div> <i>Diisi sesuai dengan Nomor Pokok Wajib Pajak yang dimiliki</i>											
<b>2</b>	<b>NAMA WP :</b> .....											
<b>3</b>	<b>ALAMAT WP :</b> ..... .....											
<b>4</b>	<b>NOP :</b> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>[ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ]</span> </div> <i>Diisi sesuai dengan Nomor Objek Pajak</i>											
<b>5</b>	<b>ALAMAT OP :</b> ..... .....											
<b>6 Kode Akun Pajak</b> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>[ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ]</span> </div>		<b>7 Kode Jenis Setoran</b> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>[ ][ ] [ ][ ] [ ][ ]</span> </div>										
		<b>8 Uraian Pembayaran :</b> ..... ..... ..... .....										
<b>Masa Pajak</b>												<b>10 Tahun Pajak</b>
<b>Jan</b>	<b>Feb</b>	<b>Mar</b>	<b>Apr</b>	<b>Mei</b>	<b>Jun</b>	<b>Jul</b>	<b>Ags</b>	<b>Sep</b>	<b>Okt</b>	<b>Nov</b>	<b>Des</b>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>[ ][ ] [ ][ ] [ ][ ]</span> </div> <i>Diisi Tahun terutangnya Pajak</i>
Beri tanda silang ( X ) pada kolom bulan, sesuai dengan pembayaran untuk masa yang berkenaan												
<b>11</b>	<b>Nomor Ketetapan :</b> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>[ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] / [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] / [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] / [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ]</span> </div> <i>Diisi sesuai Nomor Ketetapan: STP, SKPKB atau SKPKBT</i>											
<b>12</b>	<b>Jumlah Pembayaran :</b> ..... <i>Diisi dengan rupiah penuh</i>											
<b>13</b>	<b>Terbilang :</b> ..... ..... .....											
<b>14 Diterima oleh Kantor Penerima Pembayaran</b>  <b>Tanggal</b> ..... <i>Cap dan tanda tangan</i>    <b>Nama Jelas :</b> .....						<b>15 Wajib Pajak/Penyetor</b>  .... , <b>Tanggal</b> ..... <i>Cap dan tanda tangan</i>    <b>Nama Jelas :</b> .....						
<b>" Terima Kasih Telah Membayar Pajak - Pajak Untuk Pembangunan Bangsa "</b> <b>Ruang Validasi Kantor Penerima Pembayaran</b>												

1. Diisi dengan Nomor Pokok Waji Pajak (NPWP) yang dimiliki wajib pajak.

2. Diisi nama Wajib Pajak.
3. Diisi alamat sesuai dengan alamat yang tercantum dalam Surat Keterangan Terdaftar (SKT)
4. Diisi Nomor Objek Pajak.
5. Diisi Alamat Objek Pajak.
6. Diisi dengan angka Kode Akun Pajak sesuai jenis pajak yang akan dibayar atau disetor.
7. Diisi Kode Jenis Setoran sesuai dengan jenis pajak yang akan dibayar atau disetor.
8. Diisi sesuai dengan uraian dalam kolom “Jenis Setoran” yang berkenaan dengan Kode MAP dan Kode Jenis Setoran.
9. Diisi dengan cara memberi tanda silang pada salah satu kolom bulan untuk masa pajak yang dibayar atau disetor.
10. Diisi tahun terutangnya pajak.
11. Diisi nomor ketetapan yang tercantum pada surat ketetapan pajak (SKPKB, SKPKBT) atau Surat Tagihan Pajak (STP) hanya apabila SSP digunakan untuk membayar atau menyetor pajak yang kurang dibayar/disetor berdasarkan surat ketetapan pajak atau STP.
12. Diisi dengan angka jumlah pajak yang dibayar atau disetor dalam rupiah penuh.
13. Diisi jumlah pajak yang dibayar atau disetor dengan huruf latin dan menggunakan Bahasa Indonesia.
14. Diisi tanggal penerimaan pembayaran atau setoran oleh Kantor Penerima Pembayaran, tanda tangan, dan nama jelas petugas penerima pembayaran atau setoran, serta cap/stempel Kantor Penerima Pembayaran.
15. Diisi tempat dan tanggal pembayaran atau penyetoran, tanda tangan, dan nama jelas Wajib Pajak serta stempel usaha.
16. Diisi Nomor Transaksi Pembayaran Pajak (NTPP) dan atau Nomor Transaksi Bank (NTB) atau Nomor Transaksi Pos (NTP) hanya oleh

Kantor Penerima Pembayaran yang telah mengadakan kerja sama Modul Penerimaan Negara dengan Direktorat Jenderal Pajak.

### C. Pembayaran Pajak

#### 1. Pembayaran sendiri

Wajib pajak menghitung, menyetor dan melaporkan pajaknya sendiri yaitu pembayaran angsuran PPh setiap bulan (PPh Pasal 25). Pembayaran PPh Pasal 25 yaitu pembayaran Pajak penghasilan secara angsuran. Hal ini dimaksudkan untuk meringankan beban Wajib Pajak dalam melunasi pajak yang terutang dalam satu tahun pajak. Wajib pajak diwajibkan mengangsur pajak yang akan terutang pada akhir tahun dengan membayar sendiri angsuran pajak tersebut setiap bulan.

#### 2. Pemotongan dan pemungutan PPh oleh pihak ketiga

Pajak dipotong dan dipungut oleh pihak ketiga yaitu pemberi penghasilan atau pemberi kerja atau pihak lain yang ditunjuk atau ditetapkan oleh pemerintah, contoh PPh pasal 21.

#### 3. Penagihan Pajak/ Surat Keputusan Pajak

Wajib pajak yang tidak melaksanakan kewajiban membayar pajaknya, Direktorat Jenderal Pajak akan melakukan penagihan pajak. Tindakan ini dilakukan apabila Wajib Pajak tidak membayar pajak terutang sesuai jangka waktu yang telah ditentukan dalam Surat Tagihan Pajak, atau Surat Ketetapan Pajak. Surat Keputusan Pembetulan, Surat Keputusan Keberatan, Putusan Banding, maka DJP dapat melakukan tagihan.

### D. Kelebihan Pembayaran Pajak

Merupakan penyelesaian permohonan pengembalian kelebihan pembayaran pajak yang seharusnya tidak terutang. Yang dimaksud dengan pembayaran pajak yang seharusnya tidak terutang adalah pajak yang telah dibayar oleh Wajib Pajak yang bukan merupakan objek pajak yang terutang atau kesalahan pemotongan atau pemungutan yang mengakibatkan pajak yang dipotong atau dipungut lebih besar daripada



pajak seharusnya dipotong atau dipungut berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan atau bukan merupakan objek pajak.

## KOMPETENSI DASAR 5

- A. Jenis-jenis surat ketetapan pajak (SKP)
  1. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar (SKPKB)
  2. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan (SKPKBT)
  3. Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar (SKPLB)
  4. Surat Ketetapan Pajak Nihil (SKPN)

- B. Pengertian, fungsi, dan alasan penerbitan surat ketetapan pajak kurang bayar (SKPKB)

Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar adalah surat ketetapan pajak yang menentukan besarnya jumlah pokok pajak, jumlah kredit pajak, jumlah kekurangan pembayaran pokok pajak, besarnya sanksi administrasi, dan jumlah pajak yang masih harus dibayar.

Fungsi SKPKB

1. Sebagai koreksi atas jumlah pajak yang terutang
2. Sebagai alat atau sarana untuk mengenakan sanksi
3. Sebagai alat atau sarana untuk menagih pajak

Alasan Penerbitan Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar, adalah sebagai berikut:

1. Apabila berdasarkan hasil pemeriksaan atau keterangan lain, pajak yang terutang tidak atau kurang dibayar.
2. Apabila Surat Pemberitahuan tidak disampaikan dalam jangka waktunya dan setelah ditegur secara tertulis tidak disampaikan pada waktunya sebagaimana ditentukan didalam surat teguran. (SKPKB diterbitkan secara jabatan)
3. Apabila berdasarkan hasil pemeriksaan mengenai Pajak Pertambahan Nilai dan Pajak Penjualan Atas Barang Mewah ternyata tidak seharusnya dikompensasikan selisih lebih pajak atau tidak seharusnya dikenakan tarif 0%

4. Apabila kewajiban sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 (tentang kewajiban pembukuan) dan Pasal 29 (tentang kewajiban dalam pemeriksaan) tidak dipenuhi, sehingga tidak dapat diketahui besarnya pajak yang terutang. (SKPKB diterbitkan secara jabatan)

C. Sanksi administrasi penerbitan SKPKB

1. Apabila SKPKB diterbitkan berdasarkan hasil pemeriksaan atau keterangan lain, pajak yang terutang tidak atau kurang dibayar (angka 1 pada dasar/sebab terbitnya SKPKB), maka jumlah kekurangan pajak yang terutang dalam SKPKB ditambah dengan sanksi administrasi berupa bunga sebesar 2% sebulan untuk selamalamanya 24 bulan, dihitung sejak saat terutangnya pajak atau berakhirnya Masa Pajak, Bagian Tahun Pajak atau Tahun Pajak sampai dengan diterbitkannya SKPKB.
2. Apabila SKPKB diterbitkan berdasarkan angka 2, 3 dan 4 (pada dasar/sebab diterbitkan SKPKB), maka jumlah pajak dalam SKPKB ditambah dengan sanksi administrasi berupa kenaikan.

D. Pengertian, fungsi, dan alasan penerbitan surat ketetapan pajak kurang bayar tambahan (SKPKBT)

Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan adalah surat ketetapan pajak yang menentukan tambahan atas jumlah pajak yang telah ditetapkan.

Fungsi SKPKBT

1. Sebagai alat untuk mengoreksi ketetapan pajak sebelumnya
2. Sebagai alat atau sarana untuk menagih pajak
3. Sebagai alat atau sarana untuk mengenakan sanksi

Alasan penerbitan SKPKBT

1. Apabila ditemukan data baru dan atau data yang semula belum terungkap yang mengakibatkan penambahan jumlah pajak yang terutang.

2. Masih ditemukan lagi data yang semula belum terungkap pada saat diterbitkannya Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan, dan atau data baru yang diketahui kemudian oleh Direktur Jenderal Pajak

E. Pengertian, fungsi, dan alasan penerbitan surat ketetapan pajak lebih bayar (SKPLB)

Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar adalah surat ketetapan pajak yang menentukan jumlah kelebihan pembayaran pajak karena jumlah kredit pajak lebih besar dari pada pajak yang terutang atau tidak seharusnya terutang

Fungsi SKPLB

Sebagai sarana atau alat untuk mengembalikan kelebihan pembayaran pajak yang telah dilakukan oleh Wajib Pajak

Alasan diterbitkannya SKPLB

1. Untuk Pajak Penghasilan, jumlah kredit pajak lebih besar dari jumlah pajak yang terutang, atau telah dilakukan pembayaran pajak yang seharusnya tidak terutang.
2. Untuk Pajak Pertambahan Nilai, jumlah kredit pajak lebih besar dari jumlah pajak atau telah dilakukan pembayaran pajak yang tidak seharusnya terutang. Apabila terdapat pajak terutang yang dipungut oleh Pemungut Pajak Pertambahan Nilai, maka yang dimaksud dengan jumlah Pajak Yang terutang adalah jumlah Pajak Keluaran setelah dikurangi pajak yang dipungut oleh Pemungut Pajak Pertambahan Nilai tersebut.
3. Untuk Pajak Penjualan Atas Barang Mewah, jumlah pajak yang dibayar lebih besar dari jumlah pajak yang terutang atau telah dilakukan pembayaran pajak yang tidak seharusnya terutang.

F. Perhitungan dan pengembalian kelebihan pembayaran pajak

1. Kelebihan pembayaran pajak adalah:
  - a. Pajak yang lebih dibayar sebagaimana tercantum dalam Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar apabila jumlah kredit pajak atau jumlah pajak yang dibayar lebih besar daripada jumlah pajak

yang terutang atau telah dilakukan pembayaran pajak yang tidak seharusnya terutang.

- b. Pajak yang lebih dibayar sebagaimana tercantum dalam Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar yang diterbitkan atas permohonan pengembalian kelebihan pembayaran pajak selain permohonan pengembalian kelebihan pembayaran pajak dari wajib pajak tertentu
  - c. Pajak yang lebih dibayar sebagaimana tercantum dalam Surat Keputusan Pengembalian Pendahuluan Kelebihan Pajak
  - d. Pajak yang lebih dibayar karena diterbitkan Keputusan Keberatan atau Putusan Banding.
  - e. Pajak yang lebih dibayar karena diterbitkan Keputusan Pengurangan atau Penghapusan Sanksi Administrasi, sebagai akibat diterbitkan Keputusan Keberatan atau Putusan Banding yang menerima sebagian atau seluruh permohonan Wajib Pajak.
2. Kelebihan pembayaran pajak harus diperhitungkan terlebih dahulu dengan utang pajak, baik di pusat maupun cabang-cabangnya.
  3. Atas dasar persetujuan Wajib Pajak yang berhak atas kelebihan pembayaran pajak, kelebihan tersebut dapat diperhitungkan dengan pajak yang akan terutang (kompensasi) atau dengan utang pajak atas nama Wajib Pajak lain.
  4. Kelebihan pembayaran pajak yang masih tersisa, dikembalikan dalam jangka waktu 1 bulan sejak:
    - a. Permohonan pengembalian kelebihan pembayaran sebagaimana dimaksud dalam angka 1 huruf a diterima.
    - b. Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar sebagaimana dimaksud dalam angka 1 huruf b diterbitkan
    - c. Surat Keputusan Pengembalian Pendahuluan Kelebihan Pajak sebagaimana dimaksud dalam angka 1 huruf c diterbitkan
    - d. Keputusan Keberatan diterbitkan atau Putusan Banding diterima sebagaimana dimaksud dalam angka 1 huruf d

- e. Keputusan Pengurangan atau Penghapusan Sanksi Administrasi sebagaimana dimaksud dalam angka 1 huruf e diterbitkan.
- 5. Pengembalian kelebihan pembayaran pajak dilakukan dengan menerbitkan Surat Perintah Membayar Kelebihan Pajak (SPMKP).
- G. Pengertian surat ketetapan pajak nihil (SKPN)  
Surat Ketetapan Pajak Nihil adalah surat ketetapan pajak yang menentukan jumlah pokok pajak sama besarnya dengan jumlah kredit pajak atau pajak tidak terutang dan tidak ada kredit pajak. Direktur Jenderal Pajak setelah melakukan pemeriksaan, menerbitkan SKPN apabila jumlah kredit pajak atau jumlah pajak yang dibayar sama dengan jumlah pajak yang terutang, atau pajak tidak terutang dan tidak ada kredit pajak atau tidak ada pembayaran pajak.

## **KOMPETENSI DASAR 6**

### **A. Pajak Penghasilan (PPh)**

#### **1. Definisi Pajak Penghasilan (PPh)**

Pajak Penghasilan (PPh) merupakan pajak yang dikenakan terhadap subjek pajak atas penghasilan yang diterima atau diperoleh selama tahun pajak.

#### **2. Dasar Hukum Pajak Penghasilan (PPh)**

Pajak Penghasilan (PPh) diatur dalam Undang-Undang No. 7 Tahun 1983 tentang Pajak Penghasilan yang berlaku sejak 1 Januari 1984 dan telah diubah dengan Undang-Undang No. 7 Tahun. Setelah itu, diubah menjadi Undang-Undang No. 17 Tahun 2000 dan yang terakhir diubah menjadi Undang-Undang No. 36 Tahun 2008 yang mulai berlaku 1 Januari 2009.

#### **3. Subjek Pajak**

Subjek Pajak adalah orang atau badan atau pihak yang dituju oleh undang-undang untuk dikenai pajak. Adapun yang menjadi subjek pajak antara lain:

a. Orang Pribadi

Orang pribadi sebagai subjek pajak dapat bertempat tinggal atau berada di Indonesia ataupun di luar Indonesia.

b. Warisan yang belum terbagi sebagai satu kesatuan menggantikan yang berhak

Warisan yang belum terbagi dimaksud merupakan subjek pajak pengganti menggantikan mereka yang berhak atau ahli waris. Penunjukan warisan yang belum terbagi sebagai subjek pajak pengganti dimaksudkan agar pengenaan pajak atas penghasilan yang berasal dari warisan tetap dapat dilaksanakan.

c. Badan

Badan adalah sekumpulan orang dan/atau modal yang merupakan kesatuan baik yang melakukan usaha maupun tidak melakukan usaha yang meliputi Perseroan Terbatas, Perseroan Komanditer, Perseroan Lainnya, BUMN, BUMD, firma, kongsi, koperasi, dana pensiun, persekutuan, perkumpulan, yayasan, organisasi massa, organisasi sosial politik, atau organisasi lainnya, lembaga, dan bentuk badan lainnya termasuk kontrak investasi kolektif, dan bentuk usaha tetap.

d. Bentuk Usaha Tetap (BUT)

Bentuk Usaha Tetap (BUT) merupakan bentuk usaha yang digunakan oleh orang pribadi yang tidak bertempat tinggal di Indonesia, orang pribadi yang berada di Indonesia tidak lebih dari 183 (seratus delapan puluh tiga) hari dalam jangka waktu 12 (dua belas) bulan dan badan yang tidak didirikan dan tidak bertempat kedudukan di Indonesia untuk menjalankan usaha atau melakukan kegiatan di Indonesia, yang dapat berupa:

- 1) tempat kedudukan manajemen;
- 2) cabang perusahaan;
- 3) kantor perwakilan;
- 4) gedung kantor;

- 5) pabrik;
  - 6) bengkel;
  - 7) gudang;
  - 8) ruang untuk promosi dan penjualan;
  - 9) pertambangan dan penggalian sumber alam;
  - 10) wilayah kerja pertambangan minyak dan gas bumi;
  - 11) perikanan, peternakan, pertanian, perkebunan, atau kehutanan;
  - 12) proyek konstruksi, instalasi, atau proyek perakitan;
  - 13) pemberian jasa dalam bentuk apapun oleh pegawai atau orang lain, sepanjang dilakukan lebih dari 60 (enam puluh), hari dalam jangka waktu 12 (dua belas);
  - 14) orang atau badan yang bertindak selaku agen yang kedudukannya tidak bebas;
  - 15) agen atau pegawai dari perusahaan asuransi yang tidak didirikan dan tidak bertempat kedudukan di Indonesia yang menerima premi asuransi atau menanggung risiko di Indonesia; dan
  - 16) komputer, agen elektronik, atau peralatan otomatis, yang dimiliki, disewa, atau digunakan, oleh penyelenggara transaksi elektronik untuk menjalankan kegiatan usaha melalui internet.
4. Subjek Pajak dibedakan menjadi Subjek Pajak dalam Negeri dan Subjek Pajak Luar Negeri.
- a. Subjek Pajak Dalam Negeri
    - 1) Orang pribadi yang bertempat tinggal di Indonesia (WNI), orang pribadi yang berada di Indonesia lebih dari 183 (seratus delapan puluh tiga) hari dalam jangka waktu 12 (dua belas) bulan, atau orang pribadi yang dalam suatu tahun pajak berada di Indonesia dan mempunyai niat untuk bertempat tinggal di Indonesia.

- 2) Badan yang didirikan atau bertempat kedudukan di Indonesia, kecuali unit tertentu dari badan pemerintah, yang mempunyai kriteria:
  - a) Pembentukannya berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan.
  - b) Pembiayaannya bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara atau Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah.
  - c) Penerimaannya dimasukkan dalam anggaran Pemerintah Pusat atau Pemerintah Daerah.
  - d) Pembukuannya diperiksa oleh aparat pengawasan fungsional negara.
- b. Subjek Pajak Luar Negeri
  - 1) Orang pribadi yang menerima atau memperoleh penghasilan dari Indonesia apabila:
    - a) Tidak bertempat tinggal di Indonesia
    - b) Berada di Indonesia tidak lebih dari 183 (seratus delapan puluh tiga) hari dalam jangka waktu 12 bulan (dua belas) bulan.
  - 2) Badan yang tidak didirikan dan tidak bertempat kedudukan di Indonesia, yang
    - a) Menjalankan usaha atau melakukan kegiatan melalui BUT di Indonesia
    - b) Menerima/memperoleh penghasilan dari Indonesia tidak melalui BUT.
5. Kewajiban Pajak Subjektif

Pajak penghasilan merupakan jenis pajak subjektif yang kewajiban pajaknya melekat pada subjek pajak yang bersangkutan, artinya kewajiban pajak tersebut dimaksudkan untuk tidak dilimpahkan kepada subjek pajak lainnya. Oleh karena itu, dalam rangka memberikan kepastian hukum, penentuan saat mulai dan berakhirnya



kewajiban pajak subjektif menjadi penting. Saat mulai dan berakhirnya kewajiban pajak subjektif tersebut ditentukan sebagai berikut.

a. Subjek Pajak Dalam Negeri

- 1) Orang pribadi dimulai saat dilahirkan, berada atau berniat tinggal di Indonesia dan berakhir saat meninggal dunia atau meninggalkan Indonesia.
- 2) Badan dimulai saat didirikan atau berkedudukan di Indonesia dan berakhir saat dibubarkan atau tidak lagi berkedudukan di Indonesia.

b. Subjek Pajak Luar Negeri

- 1) Non-BUT dimulai saat mempunyai penghasilan di Indonesia dan berakhir saat tidak lagi mempunyai penghasilan dari Indonesia.
- 2) BUT dimulai saat melakukan kegiatan/usaha BUT di Indonesia dan berakhir saat tidak lagi menjalankan usaha/kegiatan di Indonesia.

c. Warisan belum terbagi dimulai saat timbulnya warisan dan berakhir saat warisan selesai dibagi.

6. Pengecualian Subjek Pajak

Beberapa pihak yang tidak termasuk subjek pajak sebagaimana dimaksud dalam pasal 2 adalah sebagai berikut.

- a. Kantor perwakilan negara asing
- b. Pejabat-pejabat perwakilan diplomatik dan konsulat atau pejabat-pejabat lain dari negara asing dan orang-orang yang diperbantukan kepada mereka yang bekerja pada dan bertempat tinggal bersama mereka dengan syarat bukan warga negara Indonesia dan di Indonesia tidak menerima atau memperoleh penghasilan di luar jabatan atau pekerjaannya tersebut serta negara bersangkutan memberikan perlakuan timbal balik
- c. Organisasi-organisasi internasional dengan syarat sebagai berikut.
  - 1) Indonesia menjadi anggota organisasi tersebut

- 2) Tidak menjalankan usaha atau kegiatan lain untuk memperoleh penghasilan dari Indonesia selain memberikan pinjaman kepada pemerintah yang dananya berasal dari iuran para anggota.
- 3) Pejabat-pejabat perwakilan organisasi internasional sebagaimana dimaksud pada huruf c dengan syarat bukan warga negara Indonesia dan tidak menjalankan usaha, kegiatan, atau pekerjaan lain untuk memperoleh penghasilan dari Indonesia

## 7. Objek Pajak

Dalam pasal 4 ayat 1 UU NO. 36 Tahun 2008 dinyatakan bahwa yang menjadi objek pajak adalah penghasilan. Penghasilan merupakan tambahan kemampuan ekonomis yang diterima atau diperoleh wajib pajak, baik yang berasal dari Indonesia maupun dari luar Indonesia yang dapat dipakai untuk konsumsi atau untuk menambah kekayaan Wajib Pajak yang bersangkutan dengan nama dan dalam bentuk apapun, termasuk:

- a. penggantian atau imbalan berkenaan dengan pekerjaan atau jasa yang diterima atau diperoleh termasuk gaji, upah, tunjangan, honorarium, komisi, bonus, gratifikasi, uang pensiun atau imbalan dalam bentuk lainnya, kecuali ditentukan lain dalam Undang-Undang ini;
- b. hadiah dari undian atau pekerjaan atau kegiatan dan penghargaan;
- c. laba usaha;
- d. keuntungan karena penjualan atau karena pengalihan harta termasuk:
  - 1) keuntungan karena pengalihan harta kepada perseroan, persekutuan, dan badan lain sebagai pengganti saham atau penyertaan modal;

- 2) keuntungan karena pengalihan harta kepada pemegang saham, sekutu, atau anggota yang diperoleh perseroan, persekutuan dan badan lainnya;
  - 3) keuntungan karena likuidasi, penggabungan, peleburan, pemekaran, pemecahan, pengambilalihan, usaha atau reorganisasi dengan nama dan dalam bentuk apapun;
  - 4) Keuntungan karena pengalihan harta berupa hibah, bantuan, atau sumbangan, kecuali yang diberikan kepada keluarga sedarah dalam garis keturunan lurus satu derajat dan badan keagamaan, badan pendidikan, badan sosial termasuk yayasan koperasi atau orang pribadi yang menjalankan usaha mikro dan kecil, yang ketentuannya, diatur lebih lanjut dengan Peraturan Menteri Keuangan sepanjang tidak ada hubungan dengan usaha, pekerjaan, kepemilikan, atau penguasaan di antara pihak-pihak yang bersangkutan; dan
  - 5) Keuntungan karena penjualan atau pengalihan sebagian atau seluruh hak penambangan, tanda turut serta dalam pembiayaan, atau permodalan dalam perusahaan pertambangan;
- e. Penerimaan kembali pembayaran pajak yang telah dibebankan sebagai biaya dan pembayaran tambahan pengembalian pajak.
  - f. Bunga termasuk premium, diskonto, dan imbalan karena jaminan pengembalian utang.
  - g. Dividen, dengan nama dan bentuk apapun, termasuk dividen dari perusahaan asuransi kepada pemegang polis dan pembagian sisa hasil usaha koperasi;
  - h. Royalti atau imbalan atas penggunaan hak
  - i. Sewa dan penghasilan lain sehubungan dengan penggunaan harta;
  - j. Penerimaan atau perolehan pembayaran berkala;
  - k. Keuntungan karena pembebasan utang kecuali sampai dengan jumlah tertentu yang ditetapkan dengan Peraturan Pemerintah;
  - l. Keuntungan selisih kurs mata uang asing;

- m. Selisih lebih karena penilaian kembali aktiva
  - n. Premi asuransi
  - o. Iuran yang diterima atau diperoleh perkumpulan dari anggotanya yang terdiri dari wajib pajak yang menjalankan usaha atau pekerjaan bebas
  - p. Tambahan kekayaan neto yang berasal dari penghasilan yang belum dikenakan pajak
  - q. Penghasilan dari usaha yang berbasis syariah
  - r. Imbalan bunga sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai ketentuan umum dan tata cara perpajakan
  - s. Surplus Bank Indonesia
8. Objek Pajak Penghasilan Bentuk Usaha Tetap
- Objek pajak penghasilan bentuk usaha tetap adalah sebagai berikut.
- a. Penghasilan dari usaha atau kegiatan bentuk usaha tetap tersebut dan dari harta yang dimiliki atau dikuasai
  - b. Penghasilan kantor pusat dari usaha atau kegiatan penjualan barang, atau pemberian jasa di Indonesia yang sejenis dengan yang dijalankan atau yang dilakukan oleh bentuk usaha tetap di Indonesia

Penghasilan sebagaimana tersebut dalam Pasal 26 yang diterima atau diperoleh kantor pusat, sepanjang terdapat hubungan efektif antara bentuk usaha tetap dengan harta atau kegiatan yang memberikan penghasilan dimaksud

## **KOMPETENSI DASAR 7**

### **A. Pengurangan yang Diperkenankan Dari Penghasilan Bruto**

Biaya-biaya yang boleh dikurangkan dari penghasilan bruto adalah :

1. Biaya untuk mendapatkan, menagih, dan memelihara penghasilan, termasuk:
  - a. Biaya-biaya yang secara langsung atau tidak langsung berkaitan dengan kegiatan usaha, antara lain; biaya pembelian bahan, biaya

yang berkenaan dengan pekerjaan; bunga, sewa, dan royalti; biaya perjalanan; biaya pengolahan limbah; premi asuransi; biaya promosi dan penjualan dengan atau berdasarkan Peraturan Menteri Keuangan; biaya administrasi; dan pajak, kecuali pajak penghasilan;

- b. penyusutan atas pengeluaran untuk memperoleh harta berwujud dan amortisasi atas pengeluaran untuk memperoleh hak dan atas biaya lain yang mempunyai masa manfaat lebih dari 1 (satu) tahun sebagaimana dimaksud dalam Pasal 11 dan Pasal 11A;
- c. iuran kepada dana pensiun yang pendiriannya telah disahkan oleh Menteri Keuangan;
- d. kerugian karena penjualan atau pengalihan harta yang dimiliki dan digunakan dalam perusahaan atau yang dimiliki untuk mendapatkan, menagih, dan memelihara penghasilan;
- e. kerugian dari selisih kurs mata uang asing;
- f. biaya penelitian dan pengembangan perusahaan yang dilakukan di Indonesia;
- g. biaya beasiswa, magang, dan pelatihan;
- h. piutang yang nyata-nyata tidak dapat ditagih, dengan syarat:
  - 1) telah dibebankan sebagai biaya dalam laporan laba rugi komersial;
  - 2) wajib pajak harus menyerahkan daftar piutang yang tidak dapat ditagih kepada Direktorat Jenderal Pajak; dan
  - 3) telah diserahkan perkara penagihannya kepada Pengadilan Negeri atau instansi pemerintah yang menangani piutang negara; atau adanya perjanjian tertulis mengenai penghapusan piutang/pembebasan utang antara kreditur dan debitur yang bersangkutan; atau telah dipublikasikannya dalam penerbitan umum atau khusus; atau adanya pengakuan dari debitur bahwa utangnya telah dihapuskan untuk jumlah utang tertentu;

- 4) syarat sebagaimana dimaksud pada angka 3 tidak berlaku untuk penghapusan piutang tak tertagih debitur kecil (Pasal 4 ayat (1) huruf k); yang pelaksanaannya diatur lebih lanjut dengan Keputusan Direktur Jenderal Pajak;
2. Apabila penghasilan bruto setelah pengurangan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) didapat kerugian, maka kerugian tersebut dikompensasikan dengan penghasilan mulai tahun pajak berikutnya berturut-turut sampai dengan 5 (lima) tahun berikutnya.
3. Kepada orang pribadi sebagai Wajib Pajak Dalam Negeri diberikan berupa Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP).

Besarnya PTKP untuk WP orang pribadi menurut Pasal 7 UU No. 36 Tahun 2008 yang mulai berlaku per 1 Januari 2009, adalah seperti tabel dibawah ini :

Status Wajib Pajak	Besarnya PTKP
Untuk Diri Wajib Pajak	Rp 24.300.000
Tambahan WP Kawin	Rp 2.025.000
Tambahan untuk istri yang bekerja	Rp 24.300.000
Tambahan untuk tanggungan (maksimal 3 orang)	Rp 2.025.000

#### B. Pengurangan yang Tidak Diperkenankan Sebagai Pengurangan Penghasilan

Berikut ini Biaya-biaya yang tidak boleh dikurangkan dari penghasilan bruto Wajib Pajak Dalam Negeri dan BUT seperti disebutkan dalam Pasal 9 ayat (1) UU No. 36 tahun 2008 :

- a) pembagian laba dengan nama dan dalam bentuk apapun seperti dividen, termasuk dividen yang dibayarkan oleh perusahaan asuransi kepada pemegang polis, dan pembagian SHU koperasi;
- b) biaya yang dibebankan atau dikeluarkan untuk kepentingan pribadi pemegang saham, sekutu atau anggota.
- c) pembentukan atau pemupukan dana cadangan;

- d) premi asuransi kesehatan, asuransi kecelakaan, asuransi jiwa, asuransi dwiguna dan asuransi beasiswa, yang dibayar oleh WP orang pribadi kecuali jika dibayar oleh pemberi kerja dan premi tersebut dihitung sebagai penghasilan bagi WP yang bersangkutan;
- e) penggantian atau imbalan sehubungan dengan pekerjaan atau jasa yang diberikan dalam bentuk natura dan kenikmatan, kecuali penyediaan makanan dan minuman bagi seluruh pegawai serta penggantian atau imbalan dalam bentuk natura dan kenikmatan yang berkaitan dengan pelaksanaan pekerjaan yang diatur dengan atau berdasarkan Peraturan Menteri Keuangan;
- f) jumlah yang melebihi kewajiban yang dibayarkan kepada pemegang saham atau kepada pihak yang mempunyai hubungan istimewa sebagai imbalan sehubungan dengan pekerjaan yang dilakukan;
- g) harta yang dihibahkan, bantuan atau sumbangan, dan warisan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (3) huruf a dan huruf b, kecuali sumbangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 ayat (1) huruf I, huruf j, huruf k, huruf l, dan huruf m serta zakat yang diterima oleh badan amil zakat atau lembaga amil zakat yang dibentuk atau disahkan oleh pemerintah atau sumbangan keagamaan yang sifatnya wajib bagi pemeluk agama yang diakui di Indonesia, yang diterima oleh lembaga keagamaan yang dibentuk atau disahkan oleh pemerintah, yang ketentuannya diatur dengan atau berdasarkan Peraturan Pemerintah;
- h) pajak penghasilan;
- i) biaya yang dibebankan atau dikeluarkan untuk kepentingan pribadi WP atau orang yang menjadi tanggungannya;
- j) gaji yang dibayarkan kepada anggota persekutuan, firma, atau perseroan komanditer yang modalnya tidak dibagi atas saham;
- k) sanksi administrasi berupa bunga, denda dan kenaikan serta sanksi pidana berupa denda yang berkenaan dengan pelaksanaan peraturan perundang-undangan di bidang perpajakan.

## KOMPETENSI DASAR 8

A. Harga Perolehan atau Harga Penjualan dalam Hal Terjadi Jual Beli Harta ditentukan sebagai berikut.

1. Tidak dipengaruhi hubungan istimewa:
  - a. bagi pihak pembeli, harga perolehan harta adalah harga yang sesungguhnya dibayar kepada penjual; termasuk dalam harga perolehan adalah harga beli dan biaya yang dikeluarkan dalam rangka memperoleh harta tersebut, seperti bea masuk, biaya pengangkutan dan biaya pemasangan;
  - b. bagi pihak penjual, harga penjualan harta adalah harga yang sesungguhnya diterima dari pembeli.
2. Dipengaruhi hubungan istimewa:
  - a. bagi pihak pembeli, harga perolehan harta adalah jumlah yang seharusnya dibayar;
  - b. bagi pihak penjual, harga penjualan harta adalah jumlah yang seharusnya diterima.

Hubungan istimewa pembeli dan penjual dapat menyebabkan harga perolehan menjadi lebih besar atau lebih kecil dibandingkan apabila jual beli tidak dipengaruhi hubungan istimewa.

B. Harga Perolehan atau Harga Penjualan dalam Hal Terjadi Tukar-menukar Harta

Apabila terjadi transaksi tukar-menukar harta dengan harta lain, maka nilai perolehan atau nilai penjualan harta tersebut adalah jumlah yang seharusnya dikeluarkan berdasarkan harga pasar.

1. Bagi pihak pembeli, harga perolehan harta adalah jumlah yang seharusnya dikeluarkan berdasarkan harga pasar.
2. Bagi pihak penjual, harga penjualan harta adalah jumlah yang seharusnya diterima berdasarkan harga pasar (Pasal 10 ayat (2) Undang-Undang Pajak Penghasilan).

Contoh:



	<b>PT A (Harta X)</b>	<b>PT B (Harta Y)</b>
Nilai sisa buku	Rp10.000.000,00	Rp12.000.000,00
Harga pasar	Rp20.000.000,00	Rp20.000.000,00

Antara PT A dan PT B terjadi pertukaran harta dengan harta. Walaupun tidak terdapat realisasi pembayaran antara pihak-pihak yang bersangkutan, namun karena harga pasar harta yang dipertukarkan adalah Rp20.000.000,00 merupakan nilai perolehan yang seharusnya dikeluarkan atau nilai penjualan yang seharusnya diterima. Selisih antara harga pasar dengan nilai sisa buku harta yang dipertukarkan merupakan keuntungan yang dikenakan Pajak Penghasilan. PT A memperoleh keuntungan sebesar Rp10.000.000,00 ( $\text{Rp20.000.000,00} - \text{Rp10.000.000,00}$ ) dan PT B memperoleh keuntungan sebesar Rp8.000.000,00 ( $\text{Rp20.000.000,00} - \text{Rp12.000.000,00}$ ).

**C. Harga Perolehan atau Harga Penjualan dalam Hal Terjadi Pengalihan Harta dalam Rangka Likuidasi, Penggabungan, Peleburan, Pemekaran, Pemecahan, atau Pengambilalihan Usaha**

Apabila terjadi pengalihan harta, penilaian harta yang dialihkan dilakukan berdasarkan harga pasar. Pengalihan harta tersebut dapat dilakukan dalam rangka pengembangan usaha berupa penggabungan, peleburan, pemekaran, pemecahan dan pengambilalihan usaha. Nilai perolehan atau pengalihan harta yang dialihkan dalam rangka likuidasi, penggabungan, peleburan, pemekaran, pemecahan, atau pengambilalihan usaha adalah sebagai berikut.

1. Jumlah yang seharusnya dikeluarkan atau diterima berdasarkan harga pasar. Selisih antara harga pasar dengan nilai sisa buku harta yang dialihkan merupakan penghasilan yang dikenakan Pajak Penghasilan.

Contoh:

PT A dan PT B melakukan peleburan dan membentuk badan baru, yaitu PT C. Nilai sisa buku dan harga pasar harta dari kedua badan tersebut adalah sebagai berikut.

	<b>PT A (Harta X)</b>	<b>PT B (Harta Y)</b>
Nilai sisa buku	Rp200.000.000,00	Rp300.000.000,00
Harga pasar	Rp300.000.000,00	Rp450.000.000,00

Pada dasarnya, penilaian harta yang diserahkan oleh PT A dan PT B dalam rangka peleburan menjadi PT C adalah harga pasar dari harta. Dengan demikian, PT A mendapat keuntungan sebesar Rp100.000.000,00 (Rp300.000.000,00-Rp200.000.000,00) dan PT B mendapat keuntungan sebesar Rp150.000.000,00 (Rp450.000.000,00-300.000.000,00), sedangkan PT C membukukan semua harta tersebut dengan jumlah Rp750.000.000,00 (Rp300.000.000,00+Rp450.000.000,00). Akan tetapi, dalam rangka menyelaraskan dengan kebijakan di bidang sosial, ekonomi, investasi, moneter, dan kebijakan lainnya, Menteri Keuangan diberi wewenang untuk menetapkan nilai lain selain harga pasar, yaitu atas dasar nilai sisa buku (*pooling of interest*). Dalam hal demikian, PT C membukukan penerimaan harta dari PT A dan PT B tersebut sebesar: Rp200.000.000,00 + Rp300.000.000,00 = Rp500.000.000,00.

## 2. Penggunaan Nilai Buku

Secara umum bahwa penggabungan, peleburan, pemekaran usaha akan melibatkan pihak yang mengalihkan harta dan pihak yang memperoleh harta, sesuai metode akuntansi komersial yang digunakan dalam konsolidasi, yaitu:

- Penyatuan kepentingan (*pooling of interest*)
- Pembelian (*Purchase*)

## D. Harga Perolehan atau Harga Penjualan dalam Hal Terjadi Pengalihan Harta karena Hibah, Bantuan atau Sumbangan, dan Warisan

Apabila terjadi pengalihan harta karena hibah yang diterima oleh keluarga sedarah dalam garis keturunan lurus satu derajat dan oleh badan keagamaan atau badan pendidikan atau badan sosial atau pengusaha kecil termasuk koperasi yang ditetapkan oleh Menteri Keuangan, dan bantuan atau sumbangan, dengan syarat hibah, bantuan atau sumbangan tersebut tidak ada hubungannya dengan usaha, pekerjaan, kepemilikan, atau penguasaan antara pihak-pihak yang bersangkutan, serta warisan sebagaimana diatur dalam Pasal 4 ayat (3) huruf a dan huruf b Undang-Undang Pajak Penghasilan, maka dasar penilaian atau nilai perolehan bagi pihak yang menerima pengalihan harta adalah sebagai berikut.

1. Wajib pajak menyelenggarakan pembukuan

Nilai perolehan adalah sama dengan nilai sisa buku harta dari pihak yang melakukan pengalihan atau nilai yang ditetapkan Direktorat Jenderal Pajak. Dengan demikian yang memenuhi syarat pasal 4 ayat (3) huruf a dan huruf b Undang-Undang Pajak Penghasilan. Apabila tidak memenuhi syarat pasal 4 ayat (3) huruf a dan huruf b Undang-Undang Pajak Penghasilan, maka dasar penilaian atau nilai perolehan bagi pihak yang menerima pengalihan sama dengan nilai pasar.

2. Wajib pajak tidak menyelenggarakan pembukuan

Dalam hal wajib pajak tidak menyelenggarakan pembukuan sehingga nilai sisa buku tidak diketahui, maka nilai perolehan atas harta ditetapkan sebagai berikut.

- a. Apabila nilai atau harga perolehan bagi yang mengalihkan harta berupa tanah dan/atau bangunan tidak dapat diketahui, namun tahun perolehannya diketahui maka nilai perolehan bagi yang menerima pengalihan harta tersebut adalah:

- Apabila tanah dan/atau bangunan tersebut diperoleh oleh yang mengalihkan dalam tahun 1986 atau sebelumnya, adalah sama besarnya dengan Nilai Jual Objek Pajak (NJOP) yang tercantum dalam Surat Pemberitahuan Pajak Terutang (SPPT) Pajak Bumi dan Bangunan tahun pajak 1986; atau

- Apabila tanah dan/atau bangunan tersebut diperoleh oleh yang mengalihkan sesudah tahun 1986 adalah sama besarnya dengan NJOP yang tercantum dalam SPPT PBB tahun pajak diperolehnya harta tersebut bagi yang mengalihkan; atau
  - Jika SPPT PBB tidak ada, adalah berdasarkan surat keterangan dari Kepala Kantor Pelayanan Pajak Pratama.
- b. Apabila nilai atau harga perolehan dan tahun perolehan bagi yang mengalihkan harta berupa tanah dan/atau bangunan tidak diketahui, maka nilai perolehan bagi yang menerima harta tersebut adalah sama besarnya dengan NJOP yang tercantum dalam SPPT PBB tahun pajak yang paling awal yang tersedia atas nama yang mengalihkan harta tersebut, atau jika SPPT PBB tidak ada, berdasarkan surat keterangan dari Kepala Kantor Pelayanan Pajak Pratama.
- c. Untuk harta selain tanah dan/atau bangunan, apabila nilai atau harga perolehan bagi yang mengalihkan harta tersebut tidak diketahui, maka nilai perolehan bagi yang menerima pengalihan harta tersebut adalah sama besarnya dengan 60% (enam puluh persen) dari harga pasar wajar harta tersebut pada saat terjadinya pengalihan.

Apabila terjadi pengalihan harta karena hibah yang diterima oleh bukan keluarga sedarah dalam garis keturunan lurus satu derajat dan bukan oleh badan keagamaan atau badan pendidikan atau badan sosial atau pengusaha kecil termasuk koperasi yang ditetapkan oleh Menteri Keuangan, dan bantuan atau sumbangan, serta sepanjang hibah, bantuan atau sumbangan terdapat hubungannya dengan usaha, pekerjaan, kepemilikan, atau penguasaan antara pihak-pihak yang bersangkutan, maka dasar penilaian (nilai perolehan) bagi pihak yang menerima pengalihan harta adalah sama dengan nilai pasar dari harta tersebut.

E. Harga Perolehan atau Harga Penjualan dalam Hal Terjadi Pengalihan Harta Termasuk Setoran Tunai yang Diterima oleh Badan sebagai Pengganti Penyertaan Modal

Penyertaan Wajib Pajak dalam permodalan suatu badan dapat dipenuhi dengan setoran tunai atau pengalihan harta. Apabila terjadi pengalihan harta termasuk setoran tunai yang diterima oleh badan sebagai pengganti saham atau pengganti penyertaan modal, maka dasar penilaian harta bagi badan yang menerima pengalihan adalah sama dengan nilai pasar dari harta yang dialihkan tersebut.

Contoh:

Wajib Pajak X menyerahkan 20 unit mesin bubut yang nilai bukunya adalah Rp25.000.000,00 kepada PT Y sebagai pengganti penyertaan sahamnya dengan nilai nominal Rp20.000.000,00. Harga pasar mesin-mesin bubut tersebut adalah Rp40.000.000. Dalam hal ini PT Y akan mencatat mesin bubut tersebut sebagai aset dengan nilai Rp40.000.000,00 dan sebesar nilai tersebut bukan merupakan penghasilan bagi PT Y. selisih antara nilai nominal dan nilai saham dengan nilai pasar harta, yaitu sebesar Rp20.000.000,00 ( $\text{Rp}40.000.000,00 - \text{Rp}20.000.000,00$ ) dibukukan sebagai agio. Bagi Wajib Pajak X selisih sebesar Rp15.000.000,00 ( $\text{Rp}40.000.000,00 - \text{Rp}25.000.000,00$ ) merupakan objek pajak.

F. Penilaian Persediaan dan Pemakaian Persediaan

Pada umumnya terdapat 3 (tiga) golongan persediaan barang, pertama barang jadi atau barang dagangan, kedua barang dalam proses produksi, ketiga bahan baku dan bahan pembantu. Dalam penilaian persediaan barang hanya diperbolehkan menggunakan harga perolehan. Metode yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian persediaan dan pemakaian persediaan dalam rangka perhitungan harga pokok menurut pajak adalah:

1. Metode rata-rata; atau
2. Metode *first-in-first-out* (FIFO).

Penggunaan metode penilain pemakaian persediaan tersebut harus dilakukan secara taat asas, artinya pabila Wajib Pajak memilih salah satu

cara penilaian pemakaian persediaan untuk penghitungan harga pokok tersebut, maka untuk tahun-tahun selanjutnya harus digunakan cara yang sama. Sesuai dengan kelaziman, cara penilaian tersebut juga diberlakukan terhadap sekuritas.

Contoh:

- a) Penghitungan harga pokok penjualan dan nilai persediaan dengan menggunakan cara rata-rata misalnya sebagai berikut.

(dalam ribuan)

No.	Pembelian	Penjualan/Pemakaian	Sisa/Persediaan
1.			100s @ Rp9,00 = Rp900,00
2.	100s @ Rp12,00 = Rp1.200,00		200s @ Rp10,50 = Rp2.100,00
3.	100s @ Rp11,25 = Rp1.125,00		300s @ Rp10,75 = Rp3.225,00
4.		100s @ Rp10,75 =Rp1.075,00	200s @ Rp 10,75 = Rp2.150,00
5.		100s @ Rp10,75 =Rp1.075,00	100s @ Rp10,75 = Rp1.075,00

- b) Penghitungan harga pokok penjualan dan nilai persediaan dengan menggunakan cara FIFO misalnya sebagai berikut.

(dalam ribuan)

No.	Pembelian	Penjualan/Pemakaian	Sisa/Persediaan
1.			100s @ Rp9,00 = Rp900,00
2.	100s @ Rp12,00 = Rp1.200,00		100s @ Rp9,00 = Rp900,00 100s @ Rp12,00 =

			Rp1.200,00
3.	100s @ Rp11,25 = Rp1.125,00		100s @ Rp9,00 = Rp900,00 100s @ Rp12,00 = Rp1.200,00 100s @ Rp11,25 = Rp1.125,00
4.		100s @ Rp9,00 = Rp900,00	100s @ Rp12,00 = Rp1.200,00 100s @ Rp11,25 = Rp1.125,00
5.		100s @ Rp12,00 = Rp1.200,00	100s @ Rp11,25 = Rp1.125,00

## KOMPETENSI DASAR 9

### A. Pengertian Norma Penghitungan

Norma perhitungan adalah pedoman yang dipakai untuk menentukan peredaran atau penerimaan bruto dan untuk menentukan penghasilan netto berdasarkan jenis usaha perusahaan atau jenis pekerjaan bebas, yang dibuat dan disempurnakan terus-menerus serta diterbitkan oleh Direktur Jenderal Pajak, berdasarkan pegangan yang ditetapkan oleh Menteri Keuangan. (Pasal 14 Angka 1 UU Nomor 7 Tahun 1983 Tentang Pajak Penghasilan).

### B. Norma Penghitungan Pajak Penghasilan (PPh)

#### 1. Peredaran Bruto

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun 2013, Peredaran Bruto suatu usaha adalah seluruh penghasilan/ omzet dari usaha, tidak termasuk :

- penghasilan dari jasa sehubungan dengan pekerjaan bebas.

- b. penghasilan selain dari usaha atau penghasilan luar usaha/penghasilan lain-lain.
- c. penghasilan dari usaha yang dikenai Pajak Penghasilan yang bersifat final berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan di bidang perpajakan.
- d. penghasilan yang diterima atau diperoleh dari luar negeri.
- e. penghasilan yang dikecualikan sebagai objek pajak/bukan objek pajak.

## 2. Penghasilan Neto

Yang Dapat Menggunakan Norma Penghitungan Penghasilan Neto yaitu

- a. Wajib Pajak Orang Pribadi yang memenuhi syarat:
  - 1) Peredaran brutonya dalam 1 (satu) tahun kurang dari Rp 4.800.000.000 (empat miliar delapan ratus juta rupiah).
  - 2) Memberitahukan kepada Direktur Jenderal Pajak dalam jangka waktu 3 (tiga) bulan pertama dari tahun pajak yang bersangkutan;
  - 3) Tahun Pajak adalah jangka waktu 1 (satu) tahun kalender kecuali bila WP menggunakan tahun buku yang tidak sama dengan tahun kalender.

Besarnya norma perhitungan penghasilan neto yang digunakan adalah norma berdasarkan kota wilayah usaha yaitu :

- a. Wilayah I, merupakan 10 ibukota provinsi yang terdiri dari Medan, Jakarta, Palembang, Bandung, Semarang, Surabaya, Manado, Makassar, Denpasar, dan Pontianak.
- b. Wilayah II, merupakan ibukota provinsi selain 10 yang disebutkan di atas.
- c. Wilayah III, merupakan daerah/ kabupaten lain selain yang dimaksud dalam poin a dan b.

## 3. Penghitungan Khusus Bagi Wajib Pajak Tertentu



Pasal 15 Undang-Undang PPh Tahun 2013 mengatur tentang Norma Penghitungan Khusus untuk golongan Wajib Pajak tertentu, antara lain perusahaan pelayaran atau penerbangan internasional, perusahaan asuransi luar negeri, perusahaan pengeboran minyak, gas dan panas bumi, perusahaan dagang asing, perusahaan yang melakukan investasi dalam bentuk bangun-guna-serah (*build, operate, and transfer*). Kesukaran dalam menghitung besarnya Penghasilan Kena Pajak bagi golongan Wajib Pajak tertentu dihitung berdasarkan pertimbangan praktis atau sesuai dengan kelaziman pengenaan pajak dalam bidang-bidang usaha tersebut, Menteri Keuangan diberi wewenang untuk menetapkan Norma Penghitungan Khusus guna menghitung besarnya penghasilan netto dari Wajib Pajak tertentu tersebut.

Disamping itu terdapat cara penghitungan dengan mempergunakan Norma Penghitungan Khusus, yang diperuntukkan bagi Wajib Pajak tertentu berdasarkan keputusan Menteri Keuangan. Bagi Wajib Pajak luar negeri penentuan besarnya Penghasilan Kena Pajak dibedakan antara:

- Wajib Pajak luar negeri yang menjalankan usaha atau melakukan kegiatan melalui suatu bentuk usaha tetap di Indonesia;
- Wajib Pajak luar negeri lainnya.

b. Penghitungan Pajak Penghasilan

1. Bagi Wajib Pajak Dalam Negeri

Wajib Pajak orang pribadi yang berhak untuk tidak menyelenggarakan pembukuan, Penghasilan Kena Pajaknya dihitung dengan menggunakan Norma Penghitungan Penghasilan Netto dengan contoh sebagai berikut:



hadiah, dan penghargaan, pensiun dan pembayaran berkala lainnya dikenakan tarif 20% dari penghasilan bruto.

Contoh : Tsubasa (kapten sepakbola dari Jepang) status menikah dan belum punya anak. Diundang ke Indonesia untuk melatih tim PSS Sleman selama tiga bulan dengan honorarium US\$7000/bulan dengan kurs pasar US\$1 = Rp 10.500 dan kurs SK Menkeu US\$1 = Rp 10.000.000.

Jawab : PPh 26 atas honor =  $20\% \times \{(7.000 \times \text{Rp } 10.000) \times 3\}$   
 $= 20\% \times \text{Rp } 210.000.000$   
 $= \text{Rp } 42.000.000$

#### **DAFTAR PUSTAKA (MATERI)**

Endang Puspitawati. *Menyajikan Surat Pemberitahuan Pajak*. Klaten: Viva Pakarindo.

Waluyo. (2011). *Perpajakan Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat.

Hendi Somantri. (2011). *Akuntansi SMK Seri D*. Bandung: CV Armico.

Sigit Hutomo. (2013). *Pajak Penghasilan Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: UAJY.

Djoko Muljono. (2009). *Akuntansi Pajak*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

<b>3. SOAL-SOAL GAME</b>
--------------------------

**QUIZ 1 (KD 1)**

50.000

1. Iuran rakyat kepada kas negara berdasarkan Undang-Undang dengan tidak mendapatkan kontraprestasi secara langsung disebut ...
  - a. Sumbangan
  - b. Retribusi
  - c. Zakat
  - d. Pajak**

125.000

2. Dibawah ini merupakan unsur-unsur pajak, kecuali ...
  - a. Iuran rakyat kepada negara
  - b. Berdasarkan undang-undang
  - c. Ada kontraprestasi secara langsung**
  - d. Digunakan untuk pengeluaran umum

250.000

3. Iuran rakyat atas pemakaian barang-barang tertentu seperti minyak tanah, rokok, tembakau disebut ...
  - a. Pajak
  - b. Cukai**
  - c. Bea Masuk
  - d. Retribusi

500.000

4. Iuran rakyat yang disetorkan melalui kas negara atas jasa atau barang milik negara yang digunakan oleh orang tertentu dengan mendapat imbalan jasa secara langsung adalah ...
  - a. Pajak
  - b. Cukai
  - c. Bea Masuk
  - d. Retribusi**

1.000.000

5. Dibawah ini yang bukan merupakan fungsi pajak adalah ...
  - a. Fungsi budgetair
  - b. Fungsi regulierend
  - c. Fungsi stabilitas
  - d. Fungsi campuran**

2.000.000

6. Pajak merupakan alat mengatur atau melaksanakan kebijakan pemerintah dalam bidang sosial dan ekonomi merupakan fungsi ...
  - a. Fungsi budgetair
  - b. Fungsi regulierend**
  - c. Fungsi stabilitas
  - d. Fungsi redistribusi pendapatan

7. Pajak sebagai penerimaan negara dapat digunakan untuk menjalankan kebijakan-kebijakan pemerintah adalah fungsi ...
  - a. Fungsi budgetair
  - b. Fungsi regulierend
  - c. Fungsi stabilitas**
  - d. Fungsi redistribusi pendapatan
- 4.000.000
  8. Kedudukan Hukum Pajak menurut Prof. Dr. Rochmat Soemitro, S.H. yaitu sebagai ...
    - a. Hukum Privat
    - b. Hukum Publik**
    - c. Hukum Perdata
    - d. Hukum Pidana
- 8.000.000
  9. Hukum pajak yang memuat norma-norma yang menerangkan perbuatan yang dikenai pajak, siapa yang dikenai pajak dan berapa tarifnya adalah ...
    - a. Hukum pajak material**
    - b. Hukum pajak formal
    - c. Hukum publik
    - d. Hukum perdata
- 16.000.000
  10. Pajak yang harus dipikul sendiri oleh wajib pajak dan tidak dapat dibebankan kepada orang lain disebut ...
    - a. Pajak objektif
    - b. Pajak tidak langsung
    - c. Pajak pusat
    - d. Pajak langsung**
  11. Pajak yang dapat dibebankan kepada orang lain disebut ...
    - a. Pajak objektif
    - b. Pajak tidak langsung**
    - c. Pajak pusat
    - d. Pajak langsung
- 32.000.000
  12. Pajak yang berdasar pada subjeknya tanpa memperhatikan keadaan dari diri wajib pajak adalah ...
    - a. Pajak objektif
    - b. Pajak pusat
    - c. Pajak subjektif**
    - d. Pajak langsung
  13. Pajak yang berpangkal pada objeknya, tanpa memperhatikan keadaan dari wajib pajak adalah ...
    - a. Pajak objektif
    - b. Pajak pusat
    - c. Pajak subjektif**
    - d. Pajak langsung

64.000.000

14. Pajak yang dipungut oleh pemerintah daerah dan digunakan untuk membiayai rumah tangga daerah adalah ...

- a. **Pajak daerah**
- b. Pajak subjektif
- c. Pajak langsung
- d. Pajak pusat

15. Sistem perpajakan yang memberikan wewenang kepada wajib pajak untuk menentukan sendiri besarnya pajak yang terutang adalah ...

- a. **Self assessment system**
- b. Office assessment system
- c. With holding system
- d. Self holding system

125.000.000

16. Biaya pemungutan pajak harus dapat ditekan sehingga lebih rendah dari hasil pemungutan adalah syarat ...

- a. Keadilan
- b. Yuridis
- c. **Finansial**
- d. Ekonomis

17. Pajak tidak boleh mengganggu kelancaran kegiatan produksi maupun perdagangan sehingga tidak menimbulkan kelesuan perekonomian masyarakat adalah syarat ...

- a. Keadilan
- b. Yuridis
- c. Finansial
- d. **Ekonomis**

250.000.000

18. Tarif berupa jumlah yang tetap terhadap berapapun jumlah yang dikenai pajak adalah ...

- a. Tarif degresif
- b. Tarif progresif
- c. **Tarif pajak tetap**
- d. Tarif proporsional

19. Presentase tarif yang digunakan semakin besar apabila jumlah yang dikenai pajak semakin besar disebut ...

- a. Tarif degresif
- b. **Tarif progresif**
- c. Tarif pajak tetap
- d. Tarif proporsional

500.000.000

20. Stelsel pemungutan yang digunakan di Indonesia adalah ...

- a. Riil stelsel
- b. Fictive stelsel
- c. **Stelsel campuran**
- d. Stelsel anggapan

1.000.000.000

21. Dalam memungut pajak Indonesia menerapkan tiga sistem pemungutan pajak yang ada. Contoh penerapan official assessment system adalah pada pajak ...
- Pajak Bumi dan Bangunan**
  - Pajak Penghasilan
  - Pajak Pertambahan Nilai
  - PPnBM

## QUIZ 2 (KD 2)

- Orang pribadi atau badan, meliputi pembayar pajak, pemotong pajak, dan pemungut pajak yang mempunyai hak dan kewajiban perpajakan sesuai undang-undang adalah ...
  - Objek pajak
  - Badan
  - Pemungut Pajak
  - Wajib Pajak**
- Di bawah ini bukan merupakan kewajiban wajib pajak ...
  - Mengajukan banding**
  - Mendaftarkan di ke KPP
  - Membayar Pajak terutang
  - Mengisi dan menyampaikan SPT
- Identitas yang harus dimiliki oleh wajib pajak dalam melaksanakan hak dan kewajiban perpajakannya adalah ...
  - KTP
  - PTKP
  - NPWP**
  - NPPKP
- Pengusaha yang melakukan penyerahan Barang Kena Pajak dan atau penyerahan Jasa Kena Pajak yang dikenakan pajak berdasarkan Undang-Undang PPN dan perubahannya adalah ...
  - Pengusaha
  - Pengusaha Kena Pajak**
  - Badan
  - Orang Pribadi
- NPWP terdiri dari angka-angka yang berjumlah ...
  - 9 digit
  - 15 digit**
  - 12 digit
  - 16 digit
- Fungsi Nomor Pokok Wajib Pajak, kecuali ...
  - Pengawasan administrasi perpajakan
  - Identitas wajib pajak
  - Menjaga ketertiban pembayaran pajak
  - Identitas objek pajak**

7. Tiga digit mulai dari angka ke 10 sampai dengan ke 12 pada NPWP merupakan ...
  - a. **Kode KPP**
  - b. Kode cabang usaha
  - c. Kode jenis pajak
  - d. Nomor urut wajib pajak
8. Pendaftaran NPWP dapat dilakukan secara elektronik melalui eRegistration yang tersedia di laman Direktorat Jenderal Pajak yaitu ...
  - a. [www.pajak.blogspot.com](http://www.pajak.blogspot.com)
  - b. [www.pajak.go.id](http://www.pajak.go.id)
  - c. [www.pajak.ac.id](http://www.pajak.ac.id)
  - d. [www.pajak.co.id](http://www.pajak.co.id)
9. Batas waktu penyampaian dokumen yang disyaratkan setelah penyampaian permohonan pendaftaran secara elektronik adalah ...
  - a. 7 hari setelah pendaftaran
  - b. 10 hari setelah pendaftaran
  - c. **14 hari setelah pendaftaran**
  - d. 21 hari setelah pendaftaran
10. Penghapusan NPWP dapat dilakukan kecuali ...
  - a. WP Badan dilikuidasi
  - b. Wajib Pajak meninggal
  - c. Penggabungan Badan Usaha
  - d. **WP menjadi pensiunan**
11. Sebagai alat pengawasan pengusaha dalam melaksanakan hak dan kewajiban di bidang PPN dan PPnBM adalah fungsi ...
  - a. NPWP
  - b. **NPPKP**
  - c. SPT
  - d. SSP
12. Tempat pelaporan usaha bagi BUMN di wilayah Jakarta adalah ...
  - a. **KPP BUMN Jakarta**
  - b. KPP Badora
  - c. KPP setempat
  - d. KPP Pusat
13. KPP Badora adalah tempat pelaporan usaha bagi wajib pajak ...
  - a. WP BUMN
  - b. **WP Badan dan orang asing**
  - c. WP BUMN di luar Jakarta
  - d. WP BUMD
14. PPKP suatu usaha dapat dicabut disebabkan oleh hal-hal berikut, kecuali ...
  - a. PKP pindah alamat
  - b. WP Badan telah dibubarkan
  - c. **PKP menderita kerugian**
  - d. PKP sudah tidak memenuhi syarat lagi



15. Tuan Budi adalah seorang PNS, pada tahun 2014 Tuan Budi telah pensiun dengan memperoleh uang pensiunan setiap bulan. Bagaimanakah status NPWP Tuan Budi?
- Dihapus
  - Tidak dihapus**
  - Boleh dihapus
  - Status NPWP hilang

### QUIZ 3 (KD 3)

- Surat yang digunakan untuk melaporkan perhitungan dan/atau pembayaran pajak, objek pajak dan/atau bukan objek pajak, dan/atau harta dan kewajiban sesuai dengan peraturan perundang-undangan perpajakan adalah ...
  - Surat Pemberitahuan**
  - Surat Ketetapan Pajak
  - Surat Setoran Pajak
  - Surat Penagihan
- SPT untuk melaporkan pajak-pajak yang menjadi tanggungan wajib pajak baik yang sudah dibayar sendiri, maupun telah dipotong pihak lain adalah fungsi SPT bagi...
  - Pengusaha Kena Pajak
  - Wajib Pajak PPh**
  - Pemotong Pajak
  - Pemungut Pajak
- Dalam mengisi SPT wajib pajak harus menggunakan .....
  - Huruf latin dan angka Arab**
  - Huruf latin dan angka Romawi
  - Huruf Arab dan angka Arab
  - Hufur Arab dan Angka Romawi
- Batas waktu penyampaian SPT Masa adalah ....
  - 10 hari setelah akhir masa pajak
  - 5 hari setelah akhir masa pajak
  - 15 hari setelah akhir masa pajak
  - 20 hari setelah akhir masa pajak**
- SPT Tahunan PPh WP Badan wajib disampaikan maksimal ...
  - 31 Maret tahun berikutnya
  - 30 April tahun berikutnya**
  - 28 Februari tahun berikutnya
  - 31 Januari tahun berikutnya
- Bagi wajib pajak yang tidak dapat menyampaikan SPT dalam jangka waktu yang telah ditetapkan dapat mengajukan perpanjangan dengan cara menyampaikan pemberitahuan perpanjangan penyampaian SPT Tahunan kepada ...
  - KPP Pratama
  - Kantor Pos
  - Bank

**d. Direktorat Jenderal Pajak**

7. Syarat pengisian SPT yaitu:
  - a. Benar, Lengkap
  - b. Benar, Jelas, Lengkap**
  - c. Benar, Jelas
  - d. Jelas, Lengkap
8. Sanksi administrasi denda bagi keterlambatan penyampaian SPT Masa PPN yaitu sebesar ...
  - a. Rp 500.000**
  - b. Rp 100.000
  - c. Rp 1.000.000
  - d. Rp 200.000
9. WP Badan yang terlambat dalam menyampaikan SPT Tahunan dikenakan denda administrasi sebesar ...
  - a. Rp 500.000
  - b. Rp 100.000
  - c. Rp 1.000.000**
  - d. Rp 200.000
10. Surat Pemberitahuan tidak boleh menimbulkan penafsiran ganda/ lain bagi fiskus. Hal ini adalah salah satu syarat pengisian pajak yaitu ...
  - a. Benar
  - b. Lengkap
  - c. Jujur
  - d. Jelas**
11. Bagi Wajib Pajak yang tidak menyampaikan Surat Pemberitahuan dapat dikenakan pidana minimal selama ...
  - a. 3 bulan**
  - b. 6 bulan
  - c. 9 bulan
  - d. 12 bulan
12. Wajib pajak orang pribadi yang tidak wajib menyampaikan SPT Masa PPh Pasal 25 apabila ...
  - a. Menjalankan usaha
  - b. Tidak menjalankan usaha**
  - c. Melakukan pekerjaan bebas
  - d. Menjalankan dua usaha
13. Wajib pajak orang pribadi yang tidak wajib menyampaikan SPT adalah orang pribadi dengan penghasilan netto ...
  - a. Lebih dari Rp 4.800.000.000
  - b. Kurang dari Rp 4.800.000.000
  - c. Lebih dari PTKP
  - d. Kurang dari PTKP**
14. Digunakan untuk melaporkan perkreditan pajak masukan terhadap pajak keluaran adalah fungsi SPT bagi ...
  - a. Wajib Pajak Pajak Penghasilan
  - b. Pemotong atau Pemungut Pajak

- c. **Pengusaha Kena Pajak**
  - d. Bendaharawan Dinas
15. Tuan Rahman telah menyampaikan SPT Tahunan untuk tahun pajak 2014. Namun setelah diperiksa oleh Petugas Pajak ternyata ditemukan bahwa SPT Tuan Rahman belum ditandatangani, oleh karena itu status SPT Tuan Rahman adalah ...
- a. Sah
  - b. Diterima
  - c. **Tidak dianggap**
  - d. Lengkap

#### QUIZ 4 (KD 4 & KD 5)

Rp 50.000

1. Dibawah ini termasuk Surat Ketetapan Pajak (SKP), kecuali ...
  - a. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar
  - b. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan
  - c. Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar
  - d. **Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar Tambahan**
2. Bukti pembayaran atau penyetoran pajak yang dilakukan oleh wajib pajak adalah ...
  - a. Surat Pemberitahuan
  - b. **Surat Setoran Pajak**
  - c. Surat Tagihan Pajak
  - d. Bukti Potong

Rp 125.000

3. Surat ketetapan pajak yang menentukan tambahan atas jumlah pajak yang telah ditetapkan adalah ...
  - a. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar
  - b. **Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan**
  - c. Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar
  - d. Surat Ketetapan Pajak Nihil

Rp 250.000

4. Surat ketetapan pajak yang menentukan jumlah pokok pajak sama besarnya dengan jumlah kredit pajak atau pajak tidak terutang dan tidak ada kredit pajak adalah ....
  - a. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar
  - b. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan
  - c. Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar
  - d. **Surat Ketetapan Pajak Nihil**
5. SSP berfungsi sebagai bukti pembayaran pajak apabila telah ...
  - a. Ditandatangani
  - b. Diperiksa
  - c. **Divalidasi**
  - d. Diteliti

Rp 500.000

6. Surat ketetapan pajak yang menentukan besarnya jumlah pokok pajak, jumlah kredit pajak, jumlah kekurangan pembayaran pokok pajak, besarnya sanksi administrasi, dan jumlah pajak yang masih harus dibayar adalah ...
  - a. **Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar**
  - b. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan
  - c. Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar
  - d. Surat Ketetapan Pajak Nihil

Rp 1.000.000

7. Surat ketetapan pajak yang menentukan jumlah kelebihan pembayaran pajak karena jumlah kredit pajak lebih besar dari pada pajak yang terutang atau tidak seharusnya terutang adalah ...
  - a. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar
  - b. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan
  - c. **Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar**
  - d. Surat Ketetapan Pajak Nihil
8. Apabila wajib pajak yang tidak melaksanakan kewajiban membayar pajaknya, maka Direktorat Jenderal akan melakukan penagihan pajak dengan menerbitkan ...
  - a. **Surat Ketetapan Pajak**
  - b. Surat Setoran Pajak
  - c. Surat Pemberitahuan
  - d. Faktur Pajak

Rp 2.000.000

9. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar (SKPKB) memiliki fungsi, kecuali ...
  - a. Sebagai koreksi jumlah pajak terutang
  - b. Sarana menagih pajak
  - c. Sarana mengenakan sanksi
  - d. **Alat untuk mengoreksi ketetapan sebelumnya**

Rp 4.000.000

10. Fungsi Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar (SKPLB) yaitu ...
  - a. Sarana menagih pajak
  - b. Sarana mengenakan sanksi
  - c. **Alat untuk mengembalikan kelebihan bayar**
  - d. Alat untuk mengoreksi ketetapan sebelumnya
11. Wajib pajak menghitung, menyetor dan melaporkan pajaknya sendiri contohnya PPh pasal 25 dan PPh pasal 29 yaitu pembayaran pajak dengan cara ...
  - a. **Pembayaran sendiri**
  - b. Pemotongan dan Pemungutan
  - c. Penagihan Pajak
  - d. Surat Keputusan Pajak

Rp 8.000.000

12. Apabila berdasarkan hasil pemeriksaan atau keterangan lain ditemukan pajak terutang kurang atau tidak dibayar, maka diterbitkan ....
  - a. Surat Ketetapan Pajak Nihil

- b. Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar
- c. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan
- d. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar**

Rp 16.000.000

13. Apabila jumlah kredit pajak lebih besar dari jumlah pajak yang terutang, atau telah dilakukan pembayaran pajak yang seharusnya tidak terutang, maka diterbitkan ...
- a. Surat Ketetapan Pajak Nihil
  - b. Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar**
  - c. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan
  - d. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar

Rp 32.000.000

14. Apabila ditemukan data baru dan atau data yang semula belum terungkap yang mengakibatkan penambahan jumlah pajak yang terutang, maka diterbitkan ...
- a. Surat Ketetapan Pajak Nihil
  - b. Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar
  - c. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan**
  - d. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar

Rp 64.000.000

15. Pajak yang lebih dibayar karena diterbitkan Keputusan Keberatan atau Putusan Banding adalah ...
- a. Kelebihan pembayaran pajak**
  - b. Kekurangan pembayaran pajak
  - c. Restitusi
  - d. Kompensasi

Rp 125.000.000

16. Apabila setelah dilakukan pemeriksaan jumlah kredit pajak atau jumlah pajak yang dibayar sama dengan jumlah pajak yang terutang, maka diterbitkan ...
- a. Surat Ketetapan Pajak Nihil**
  - b. Surat Ketetapan Pajak Lebih Bayar
  - c. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar Tambahan
  - d. Surat Ketetapan Pajak Kurang Bayar

Rp 250.000.000

17. Kelebihan pajak yang diperhitungkan dengan pajak yang akan terutang disebut ...
- a. Pengembalian
  - b. Kompensasi**
  - c. Restitusi
  - d. Rekonsiliasi

Rp 500.000.000

18. Kelebihan pembayaran pajak yang masih tersisa, dikembalikan dalam waktu .... bulan setelah permohonan pengembalian kelebihan pembayaran diterima.

- a. 4
- b. 3
- c. 2
- d. 1**

Rp 1.000.000.000

19. Pada saat pengembalian pembayaran pajak dilakukan diterbitkan ...

- a. SPMKP**
- b. SPT
- c. SSP
- d. STP

### QUIZ 5 (KD 6 & KD 7)

Rp 50.000

1. Pajak yang dikenakan terhadap subjek pajak atas penghasilan yang diterima atau diperoleh selama tahun pajak merupakan ...
  - a. Pajak Pertambahan Nilai
  - b. PPnBM
  - c. Pajak Penghasilan**
  - d. PBB
2. Berikut ini termasuk biaya yang boleh dikurangkan dari penghasilan bruto, kecuali ...
  - a. Iuran dana pensiun
  - b. Kerugian selisih kurs
  - c. Biaya usaha
  - d. Pembentukan dana cadangan**

Rp 125.000

3. Orang atau badan atau pihak yang dituju oleh Undang-Undang untuk dikenai pajak adalah...
  - a. Subjek Pajak**
  - b. Pemungut Pajak
  - c. Objek Pajak
  - d. Pemotong Pajak
4. Besar PTKP untuk diri wajib pajak yaitu ...
  - a. Rp 24.300.000**
  - b. Rp 2.025.000
  - c. Rp 23.400.000
  - d. Rp 2.052.000

Rp 250.000

5. Setiap tambahan kemampuan ekonomis yang diterima atau diperoleh wajib pajak, baik yang berasal dari Indonesia maupun dari luar Indonesia yang dapat dipakai untuk konsumsi atau untuk menambah kekayaan disebut ...
  - a. Hadiah
  - b. Beban
  - c. Hibah
  - d. Penghasilan**

6. Jumlah anggota keluarga yang dapat ditanggung oleh seorang wajib pajak adalah ...
- 4 orang
  - 3 orang**
  - 2 orang
  - 1 orang

Rp 500.000

7. Perseroan Terbatas adalah salah satu contoh subjek pajak ...
- Orang pribadi
  - Badan**
  - Warisan
  - BUT
8. Berikut ini termasuk biaya yang tidak diperkenankan sebagai pengurangan penghasilan adalah ...
- Pembagian laba
  - Biaya pribadi
  - Piutang tidak tertagih**
  - Natura

Rp 1.000.000

9. Dasar Hukum Pajak Penghasilan yang berlaku di Indonesia sampai sekarang yaitu ...
- UU No. 7 Tahun 1983
  - UU No. 36 Tahun 2008**
  - UU No. 17 Tahun 2000
  - UU No. 17 Tahun 2008

Rp 2.000.000

10. Orang pribadi sebagai subjek pajak dapat bertempat tinggal atau berada di Indonesia ataupun di luar indonesia adalah ...
- Orang Pribadi**
  - BUT
  - Badan
  - Warisan

Rp 4.000.000

11. Bentuk usaha yang digunakan oleh orang pribadi yang tidak bertempat tinggal di Indonesia dan badan yang tidak didirikan dan tidak bertempat kedudukan di Indonesia untuk menjalankan kegiatan usaha di Indonesia adalah ...
- Orang Pribadi
  - BUT**
  - Badan
  - Warisan

Rp 8.000.000

12. Berikut ini yang bukan merupakan Badan Usaha Tetap adalah ...
- Perusahaan milik WNI**
  - Cabang Perusahaan asing
  - Kantor Perwakilan Perusahaan asing

- d. Pabrik Perusahaan asing

Rp 16.000.000

13. Orang pribadi yang menerima atau memperoleh penghasilan dari Indonesia namun tidak bertempat tinggal di Indonesia merupakan ...
- Subjek Pajak
  - Subjek Pajak Dalam Negeri
  - Objek Pajak
  - Subjek Pajak Luar Negeri**

Rp 32.000.000

14. Berikut ini termasuk tidak termasuk subjek pajak, kecuali ...
- Kantor Perwakilan negara asing
  - Pejabat perwakilan diplomatik
  - Organisasi internasional
  - Kantor Perwakilan Perusahaan asing**

Rp 64.000.000

15. Berikut ini merupakan objek pajak yaitu ...
- Gaji, warisan, hibah
  - Laba usaha, gaji, hadiah**
  - Hadiah, gaji, warisan
  - Dividen, gaji, hibah

Rp 125.000.000

16. Budi adalah seorang pegawai di Dinas Kesehatan, setiap bulan Budi memperoleh gaji tetap. Selain itu Budi juga memiliki 20 kamar kos yang disewakan. Pada bulan Juli Budi memenangkan hadiah mobil, dan mendapatkan warisan berupa Rumah. Objek pajak Tuan Budi adalah ...
- Gaji, Pendapatan Sewa, Hadiah**
  - Gaji, Hadiah, Warisan
  - Gaji, Warisan
  - Gaji, Pendapatan Sewa

Rp 250.000.000

17. Tuan James merupakan Warga Negara Australia, beliau bekerja di PT ABC sebagai teknisi. Selama bekerja beliau hanya tinggal 15 hari tiap bulannya di Indonesia. Tuan James adalah ...
- Objek Pajak
  - Subjek Pajak Luar Negeri**
  - Subjek Pajak Dalam Negeri
  - Bukan Subjek Pajak

Rp 500.000.000

18. Tuan Steven Gerard adalah seorang Duta Besar Amerika yang bertugas di Kedutaan Besar Amerika di Indonesia. Tuan Steven Gerard adalah ....
- Subjek Pajak
  - Objek Pajak
  - Bukan Subjek Pajak**
  - Bukan Objek Pajak



Rp 1.000.000.000

19. Cristiano Ronaldo adalah atlit sepak bola yang dikontrak untuk bermain di kesebelasan Persib Bandung selama 2 tahun ke depan. Status Subjek Pajak Cristiano Ronaldo saat mulai tinggal di Indonesia adalah ...
- Subjek Pajak Asing
  - Subjek Pajak Luar Negeri
  - Subjek Pajak Dalam Negeri**
  - Subjek Pajak Atlit

#### QUIZ 6 (KD 8)

- Harga yang sesungguhnya diterima pembeli adalah ...
  - Harga penjualan harta hubungan istimewa
  - Harga penjualan harta bukan hubungan istimewa**
  - Harga perolehan harta hubungan istimewa
  - Harga perolehan harga bukan hubungan istimewa
- Jumlah yang seharusnya dibayar adalah ...
  - penjualan harta hubungan istimewa
  - Harga penjualan harta bukan hubungan istimewa
  - Harga perolehan harta hubungan istimewa**
  - Harga perolehan harga bukan hubungan istimewa
- Harga perolehan atau harga penjualan dalam hal terjadi tukar-menukar harta yaitu berdasarkan ...
  - Harga pasar**
  - Nilai Buku
  - Selisih Harga
  - Harga Beli
- PT A melakukan dan PT B melakukan pertukaran harta dengan harta. Nilai Harta PT A sebesar Rp 12.000.000 dan nilai harta PT B sebesar Rp 11.000.000. Harga Pasar harta yang dipertukarkan adalah Rp 15.000.000. Berapakah harga perolehan dan harga penjualan harta tersebut?
  - Rp 12.000.000
  - Rp 11.000.000
  - Rp 15.000.000**
  - Rp 30.000.000
- PT ABC melakukan dan PT BCD melakukan pertukaran harta dengan harta. Nilai Harta PT ABC sebesar Rp 20.000.000 dan nilai harta PT BCD sebesar Rp 18.000.000. Harga pasar harta yang dipertukarkan adalah Rp 21.000.000. Berapakah harga perolehan harta tersebut?
  - Rp 20.000.000
  - Rp 21.000.000**
  - Rp 18.000.000
  - Rp 38.000.000
- Metode penilaian persediaan dan pemakaian persediaan dalam rangka perhitungan harga pokok menurut pajak adalah metode ...

- a. **Rata-rata dan FIFO**
  - b. Rata-rata dan LIFO
  - c. FIFO dan LIFO
  - d. LIFO
7. PT AXIS dan PT XL dalam rangka peleburan menjadi PT XLAxiata menyerahkan harta sebesar masing-masing Rp 150.000.0000 dan 300.000.000, dengan harga pasar masing-masing harta sebesar Rp 225.000.000 dan 400.000.000. Harga perolehan bagi PT XLAxiata yaitu sebesar ...
- a. Rp 450.000.000
  - b. Rp 325.000.000
  - c. Rp 700.000.000
  - d. **Rp 625.000.000**
8. PT Maju Mundur dan PT Sukses Jaya dalam rangka peleburan menjadi PT Maju Sukses menyerahkan harta sebesar masing-masing Rp 200.000.0000 dan 300.000.000, dengan harga pasar masing-masing harta sebesar Rp 275.000.000 dan 350.000.000. Harga perolehan bagi PT Maju Sukses yaitu sebesar ...
- a. Rp 475.000.000
  - b. **Rp 625.000.000**
  - c. Rp 500.000.000
  - d. Rp 650.000.000
9. Dalam hal hibah, bantuan atau sumbangan, dan warisan apabila pihak yang memberikan melakukan pembukuan maka harga perolehan harta tersebut adalah berdasarkan ...
- a. Harga Beli
  - b. Harga Pasar
  - c. **Nilai Buku**
  - d. Selisih Harga
10. Dalam pengalihan harta secara hibah, bantuan atau warisan yang berupa tanah, apabila pihak memberikan tidak melakukan pembukuan maka harga perolehan harta tersebut adalah berdasarkan ...
- a. Nilai Buku
  - b. **NJOP pada SPPT PBB**
  - c. Harga Pasar
  - d. Harga Beli
11. Dalam pengalihan harta secara hibah, bantuan atau warisan yang berupa selain tanah dan/atau bangunan, apabila pihak memberikan tidak melakukan pembukuan maka harga perolehan harta tersebut adalah berdasarkan ...
- a. Nilai Buku
  - b. NJOP pada SPPT PBB
  - c. **60% Harga Pasar**
  - d. Harga Beli
12. Wajib Pajak X menyerahkan 20 unit mesin bubut yang nilai bukunya adalah Rp25.000.000,00 kepada PT Y sebagai pengganti penyertaan

sahamnya dengan nilai nominal Rp20.000.000,00. Harga pasar mesin-mesin bubut tersebut adalah Rp 40.000.000. PT Y mencatat mesin bubut tersebut sebagai aset dengan nilai ...

- a. **Rp 40.000.000**
  - b. Rp 25.000.000
  - c. Rp 20.000.000
  - d. Rp 45.000.000
13. Wajib Pajak A menyerahkan 2 unit mesin yang nilai bukunya adalah Rp 30.000.000,00 kepada PT B sebagai pengganti penyertaan sahamnya dengan nilai nominal Rp 25.000.000,00. Harga pasar mesin-mesin tersebut adalah Rp 45.000.000. Selisih antara harga mesin dengan harga saham tersebut dicatat sebagai ...
- a. Disagio
  - b. **Agio**
  - c. Premium
  - d. Diskonto
14. PT Indo Jaya menggunakan metode Rata-rata dalam penilaian persediaan. Pada tanggal 5 memiliki Persediaan 200 unit Rp 1.000.000. Pada tanggal 7 membeli persediaan 100 unit senilai Rp 650.000. Harga persediaan per unit pada tanggal 7 adalah ...
- a. Rp 5.000
  - b. Rp 6.000
  - c. **Rp 5.500**
  - d. Rp 6.500
15. PT Indo Jaya menggunakan metode FIFO dalam penilaian persediaan. Pada tanggal 5 memiliki persediaan dengan 1) 100 unit @ Rp 5.000, 2) 150 unit @ Rp 5.200. Pada tanggal 7 menjual persediaan barang dagang sebesar 120 unit. Harga penjualan persediaan tersebut yaitu ...
- a. **Rp 604.000**
  - b. Rp 600.000
  - c. Rp 624.000
  - d. Rp 614.000

### QUIZ 7 (KD 9)

1. Pedoman yang dipakai untuk menentukan peredaran atau penerimaan bruto dan untuk menentukan penghasilan netto berdasarkan jenis usaha perusahaan atau jenis pekerjaan bebas, yang dibuat dan disempurnakan terus-menerus adalah ...
  - a. Tarif pajak
  - b. **Norma perhitungan**
  - c. Norma Pajak
  - d. Norma Pencatatan
2. Berdasarkan PP Pemerintah Nomor 46 Tahun 2013, Peredaran Bruto adalah
  - a. **Penghasilan dari usaha**
  - b. Penghasilan dari pekerjaan bebas

- c. Penghasilan yang dikecualikan
  - d. Penghasilan luar usaha
3. Wajib pajak yang dapat menggunakan norma perhitungan penghasilan neto adalah yang memiliki peredaran bruto sebesar ...
    - a. Lebih dari Rp 4.800.000.000
    - b. Kurang dari Rp 5.000.000.000
    - c. Lebih dari Rp 5.000.000.000
    - d. Kurang dari Rp 4.800.000.00**
  4. Batas waktu pemberitahuan pemakaian norma perhitungan kepada Direktorat Jenderal Pajak adalah ...
    - a. 3 bulan pertama tahun pajak**
    - b. 2 bulan pertama tahun pajak
    - c. 1 bulan pertama tahun pajak
    - d. 4 bulan pertama tahun pajak
  5. Di bawah ini yang termasuk wilayah 10 ibu kota provinsi tertentu dalam peraturan norma perhitungan, kecuali ...
    - a. Medan
    - b. Jakarta
    - c. Jayapura**
    - d. Makasar
  6. Berikut ini yang tidak termasuk dalam wilayah III atau daerah/ kabupaten lain adalah ...
    - a. Sleman
    - b. Serang**
    - c. Malang
    - d. Palembang
  7. Yang tidak termasuk dalam golongan wajib pajak tertentu yaitu ...
    - a. Perusahaan pelayaran
    - b. Perusahaan dagang
    - c. Perusahaan pengerbangan internasional
    - d. Perusahaan perkebunan**
  8. Tuan Fahrudin memiliki usaha toko alat tulis yang berlokasi di Kota Yogyakarta dengan peredaran bruto sebesar Rp 580.000.000. Besar norma perhitungan usaha toko alat tulis untuk wilayah I = 30%, II = 25%, III = 20 %. Norma yang harus dipakai Tuan Fahrudin adalah ...
    - a. 30%
    - b. 25%**
    - c. 20%
    - d. 15%
  9. Dr Zaskia memiliki usaha apotek yang berlokasi di Kota Semarang dengan peredaran bruto sebesar Rp 800.000.000 satu tahun. Besar norma perhitungan apotek untuk wilayah I = 30%, II = 25%, III = 20%. Norma yang dipakai untuk menghitung penghasilan neto yaitu ...
    - a. 30%**
    - b. 25%
    - c. 20%

- d. 15%
10. Tuan Habibi memiliki rumah makan di Kabupaten Purworejo dengan peredaran bruto sebesar Rp 520.000.000 satu tahun. Besar norma perhitungan rumah makan untuk wilayah I = 20%, II = 18,5%, III = 17,5%. Jumlah penghasilan netto Tuan Habibi yaitu ...
- Rp 104.000.000
  - Rp 96.200.000
  - Rp 91.000.000**
  - RP 85.800.000
11. Ny.Suharti menjalankan usaha rumah makan di Medan dengan omzet sebesar Rp 725.000.000 satu tahun. Besar norma perhitungan rumah makan untuk wilayah I = 20%, II = 18,5%, III = 17,5%. Jumlah penghasilan netto Ny.Suharti yaitu ...
- Rp 119.625.000
  - Rp 126.875.000
  - Rp 134.125.000
  - Rp 145.000.000**
12. Honda Warga Negara Jepang merupakan Teknisi alat Pertambangan, dikontrak oleh Pertamina selama 1 bulan untuk memperbaiki dan melakukan maintenance pada alat tambang. Honda mendapat honor sebesar Rp 50.000.000 selama satu bulan. Jumlah pajak penghasilan Honda adalah ...
- Rp 10.000.000**
  - Rp 5.000.000
  - Rp 12.500.000
  - Rp 15.000.000
13. Ronaldo (kapten sepakbola dari Portugal) status menikah dan belum punya anak. Diundang ke Indonesia untuk melatih tim Persib Bandung selama dua bulan dengan honorarium US\$7000/bulan dengan kurs pasar US\$1 = Rp 12.700 dan kurs SK Menkeu US\$1 = Rp 13.000. Jumlah PPh Ronaldo adalah ..
- Rp 35.560.000
  - Rp 36.400.000**
  - Rp 34.600.000
  - Rp 35.650.000
14. Tn. Sutopo mempunyai usaha/industri pembuatan es krim dengan omzet setahun Rp 783.500.000,00. Tn Sutopo sudah menikah dan memiliki 1 anak. Diketahui Norma penghasilan Neto usaha pembuatan es krim di Yogyakarta sebesar 10%. Berapa besar Pajak Penghasilan Tn. Sutopo ...
- Rp 2.500.000**
  - Rp 5.200.000
  - Rp 2.400.000
  - Rp 7.500.000
15. Tn. Andi seorang dokter di Yogyakarta dengan status kawin dan mempunyai anak 1 dengan penghasilan bruto setahun Rp300.000.000,00. Dia mempunyai usaha/industri minuman ringan dengan peredaran bruto

setahun Rp2.000.000.000,00. Diketahui Norma penghasilan Neto untuk dokter di Yogyakarta 42,5% dan industri minuman ringan 14,5%. Jumlah PPh Tn Andi adalah ...

- a. **Rp 67.287.500**
- b. Rp 67.827.500
- c. Rp 62.287.500
- d. Rp 62.827.500

**KUNCI JAWABAN SOAL QUIZ****Kunci Jawaban Quiz 1 (KD 1)**

1. D
2. C
3. B
4. D
5. D
6. B
7. C
8. B
9. A
10. D
11. B
12. C
13. C
14. A
15. A
16. C
17. D
18. C
19. B
20. A

**Kunci Jawaban Quiz 2 (KD 2)**

1. D
2. A
3. C
4. B
5. B
6. D
7. A
8. B
9. C
10. D
11. B
12. A
13. B
14. C
15. B

**Kunci Jawaban Quiz 3 (KD 3)**

1. A
2. B
3. A
4. D
5. B
6. D
7. B
8. A
9. C
10. D
11. A
12. B
13. D
14. C
15. C

**Kunci Jawaban Quiz 4 (KD 4 + KD 5)**

1. D
2. B
3. B
4. D
5. C
6. A
7. C
8. A
9. D
10. C
11. A
12. D
13. B
14. C
15. A
16. A
17. B
18. D
19. A

**Kunci Jawaban Quiz 5 (KD 6 + KD 7)**

1. C
2. D
3. A
4. A
5. D
6. B
7. B
8. C
9. B
10. A
11. B
12. A
13. D
14. D
15. B
16. A
17. B
18. C
19. C

**Kuci Jawaban QUIZ 6 (KD 8)**

1. B
2. C
3. A
4. C  

$$\text{Harga Perolehan} = \text{Harga Pasar} = \text{Rp } 15.000.000$$
5. B  

$$\text{Harga Perolehan} = \text{Harga Pasar} = \text{Rp } 21.000.000$$
6. A
7. D  

$$\begin{aligned} \text{Harga Perolehan} &= \text{Harta PT AXIS (harga pasar)} + \text{Harta PT XL (harga pasar)} \\ &= 225.000.000 + 400.000.000 \\ &= 625.000.000 \end{aligned}$$
8. B  

$$\begin{aligned} \text{Harga Perolehan} &= \text{Harta PT Maju mundur} + \text{Harta PT Sukses jaya} \\ &= 225.000.000 + 400.000.000 \\ &= 625.000.000 \end{aligned}$$



9. C

10. B

11. C

12. A

Harga perolehan Aset pengganti penyertaan saham = Harga pasar aset  
= Rp 40.000.000

13. B

14. C

Tgl	Keterangan	Masuk	Keluar	Sisa/Persediaan
5				200 @ Rp5.000 = Rp1.000.000
7	Pembelian	100 @ Rp 6.500= Rp 650.000		300 @ Rp 5.500 = Rp 1.650.000

15. A

Tgl	Keterangan	Masuk	Keluar	Sisa/Persediaan
5				100 @ Rp5.000 = Rp500.000 150 @ Rp 5.200 = Rp 780.000
7	Penjualan		100 @ Rp 5.000 = Rp500.000 20 @ Rp 5.200 = Rp104.000	120 @ Rp 5.200 = Rp 676.000

Harga Penjualan = Rp 500.000 + Rp 104.000 = Rp 604.000

### Kunci Jawaban Quiz 7 (KD 9)

1. B

2. A

3. D

4. A

5. C

6. B

7. D

8. B

9. A

10. C

Kabupaten Purworejo termasuk Daerah/Kabupaten lain

Tarif = 17,5%

$$\begin{aligned}\text{Penghasilan Neto} &= 17,5\% \times \text{Rp } 520.000.000 \\ &= \text{Rp } 91.000.000\end{aligned}$$

11. D

Medan termasuk 10 Ibu kota provinsi tertentu

Tarif = 20%

$$\begin{aligned}\text{Penghasilan Neto} &= 20\% \times \text{Rp } 725.000.000 \\ &= \text{Rp } 145.000.000\end{aligned}$$

12. A

Honda tinggal di Indonesia kurang dari 183 hari -> Subjek Pajak Luar Negeri

$$\begin{aligned}\text{PPh Pasal 26} &= \text{Tarif } 20\% \times \text{Penghasilan Bruto} \\ &= 20\% \text{ Rp } 50.000.000 \\ &= \text{Rp } 10.000.000\end{aligned}$$

13. B

Ronaldo tinggal di Indonesia kurang dari 183 hari -> Subjek Pajak Luar Negeri

$$\begin{aligned}\text{Jumlah Penghasilan} &= (2 \times 7.000) \times \text{kurs SK Menkeu} \\ &= 14.000 \times \text{Rp } 13.000 \\ &= \text{Rp } 182.000.000\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{PPh Pasal 26} &= 20\% \times \text{Penghasilan Bruto} \\ &= 20\% \times \text{Rp } 182.000.000 \\ &= \text{Rp } 36.400.000\end{aligned}$$

14. A

Penghasilan Bruto	Rp 783.500.000
Norma Perhitungan	10%
Penghasilan Neto	Rp 78.350.000
Pengurang :	
PTKP (K/1)	Rp 28.350.000
Penghasilan Kena Pajak	Rp 50.000.000
Pajak Penghasilan	
5% x Rp 50.000.000	= Rp 2.500.000
Pajak Terutang	= Rp 2.500.000

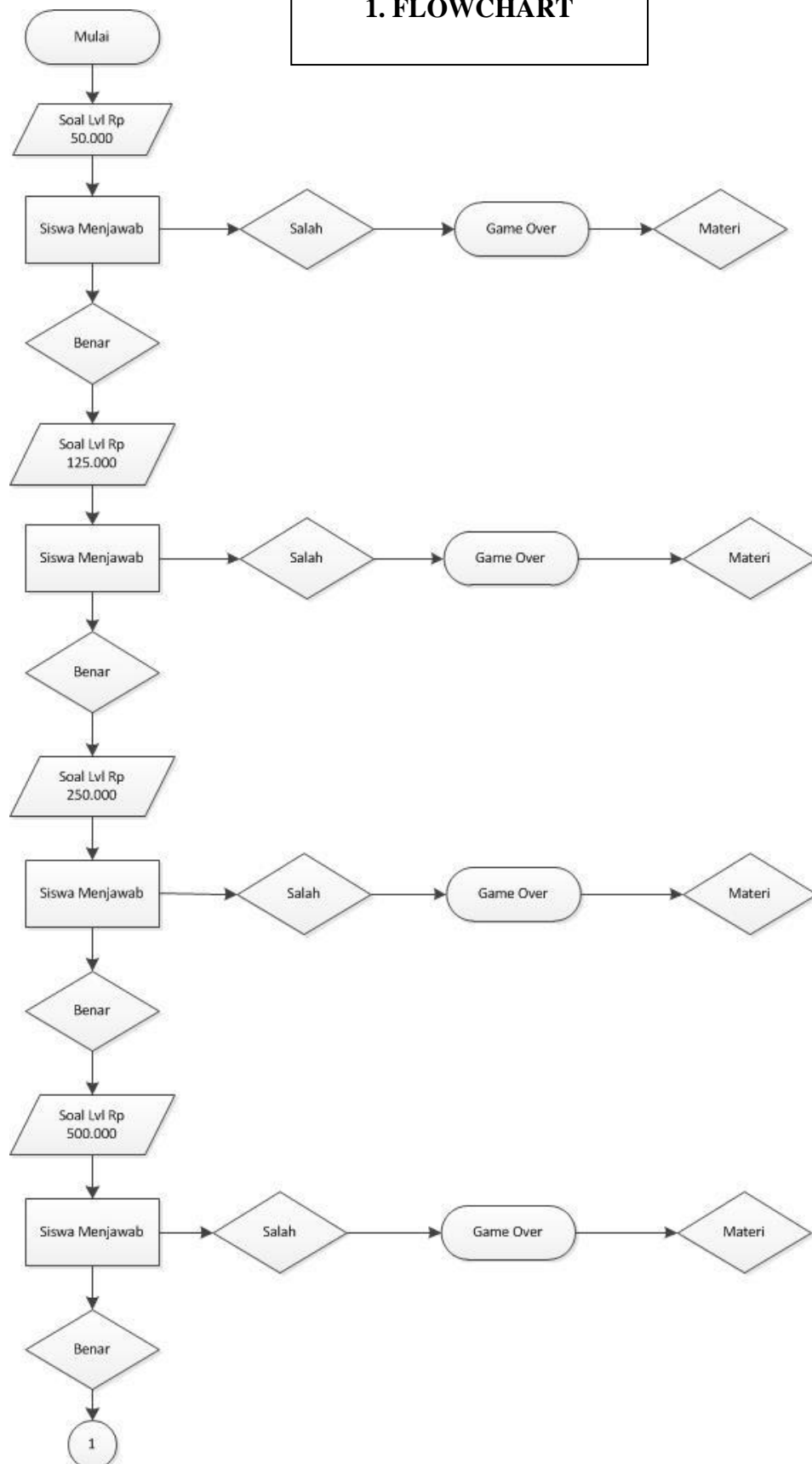
15. A

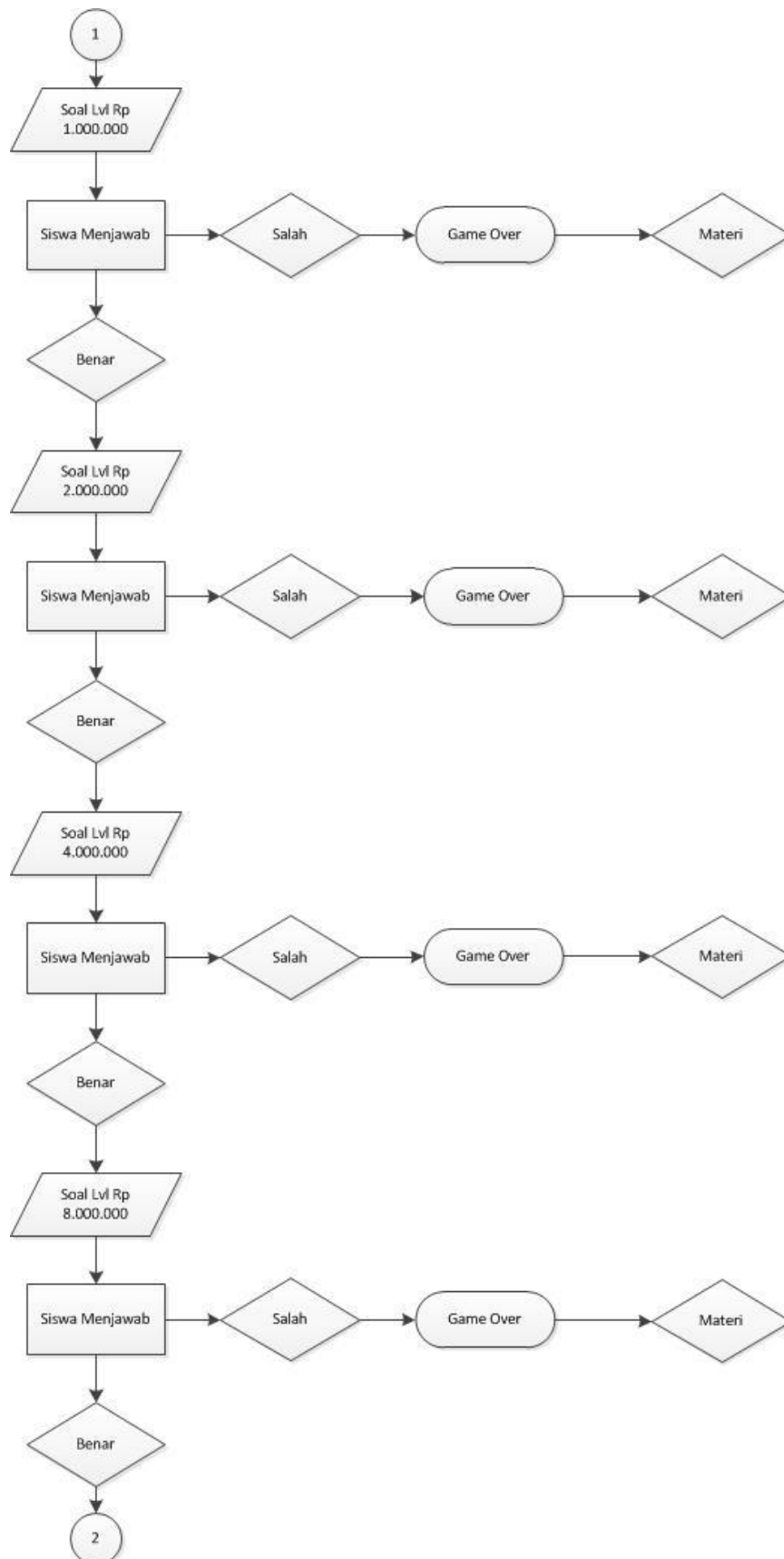
Dokter	42,5% x Rp 300.000.000	Rp 127.500.000
Industri minuman	14,5% x Rp 2.000.000.000	Rp 290.000.000

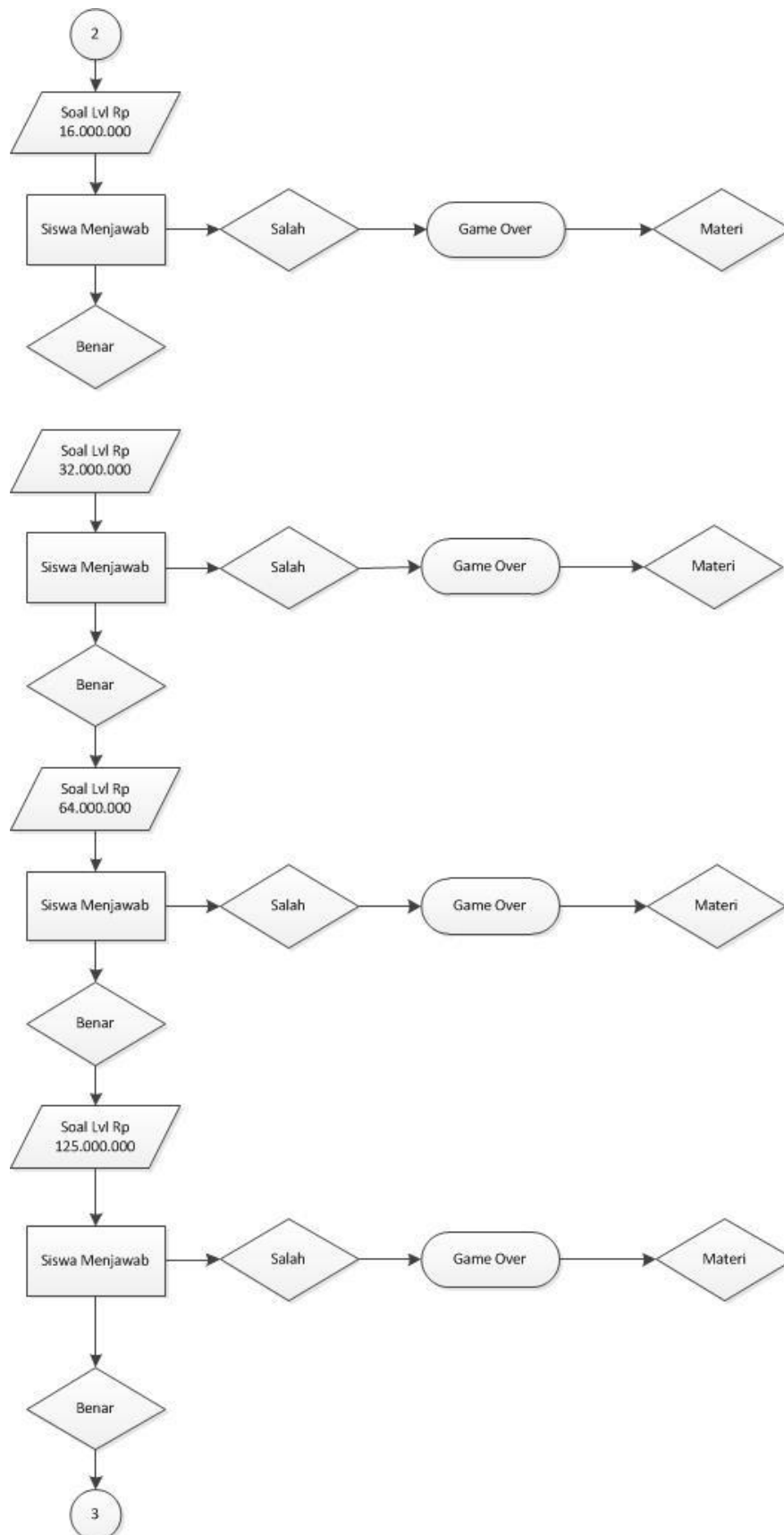
Jumlah Penghasilan Neto	<u>Rp 417.500.000</u>
Pengurang :	
PTKP (K/1)	<u>Rp 28.350.000</u>
Penghasilan Kena Pajak	<u>Rp 389.150.000</u>
Pajak Penghasilan	
5% x Rp 50.000.000 = Rp 2.500.000	
15% x Rp 200.000.000 = Rp 30.000.000	
25% x Rp 139.150.000 = Rp 34.787.500	
Pajak Terutang = Rp 67.287.500	

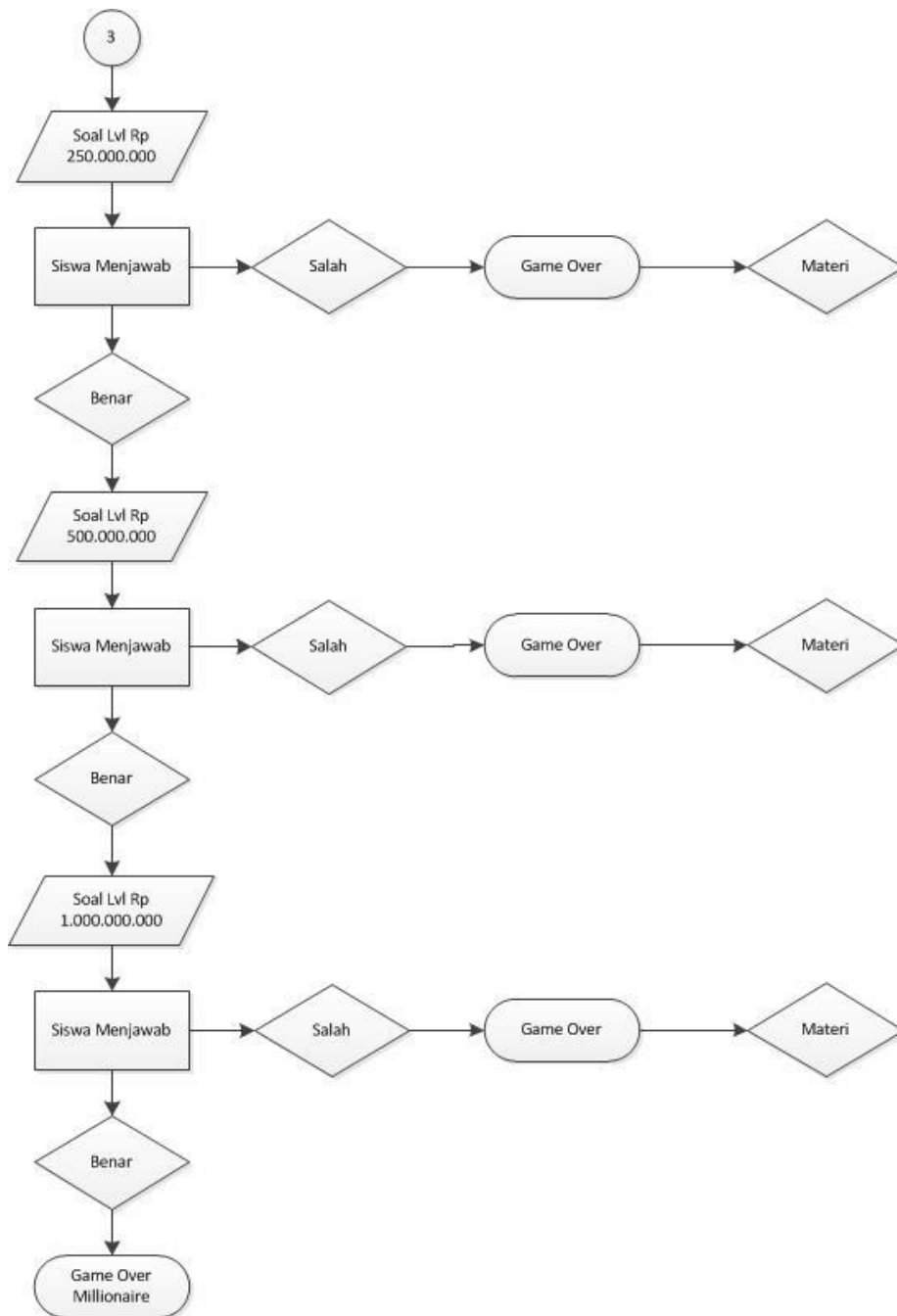
## **Lampiran 2**

1. Flowchart
2. Story Board
3. Produk Akhir
4. Petunjuk Pengoperasian

**1. FLOWCHART**

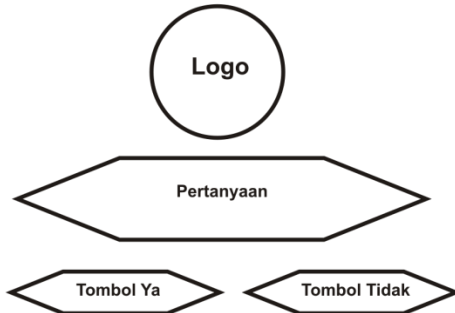
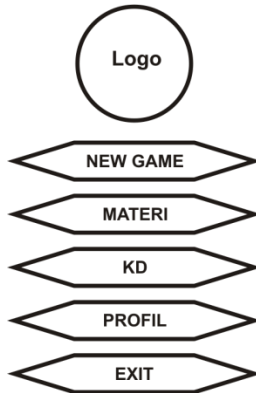


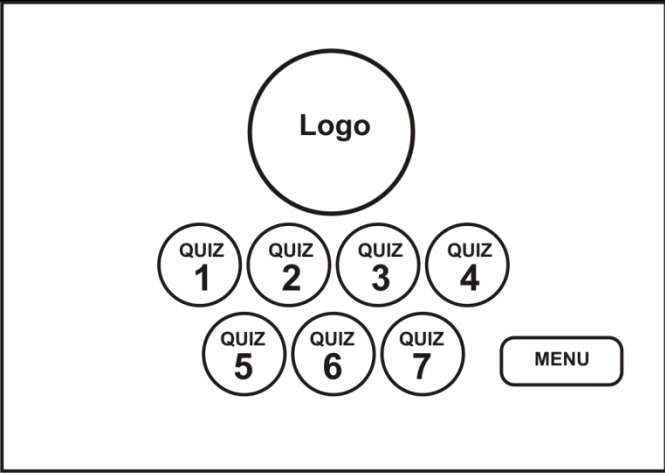
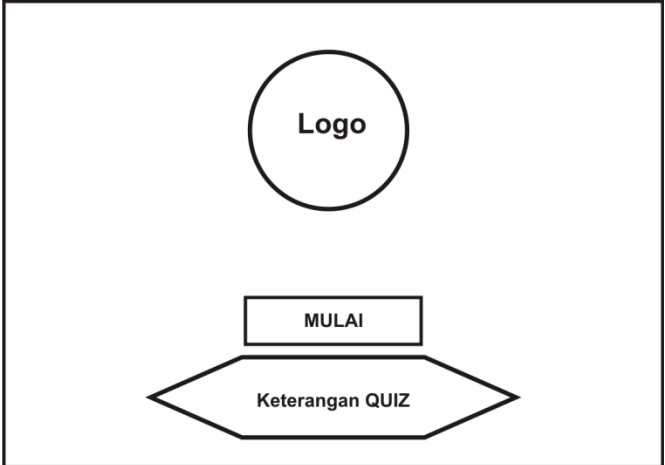


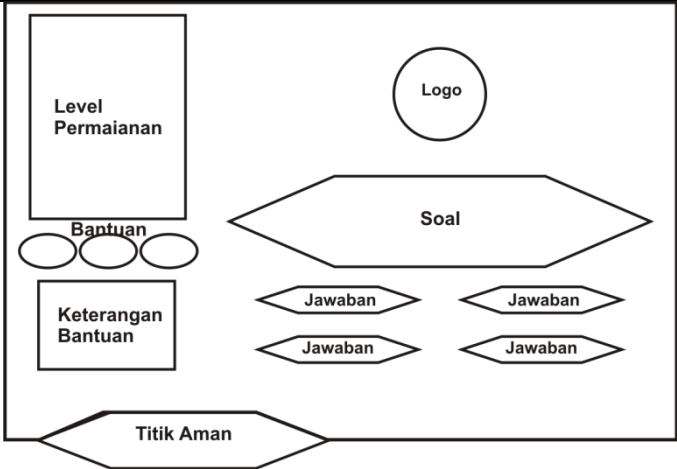
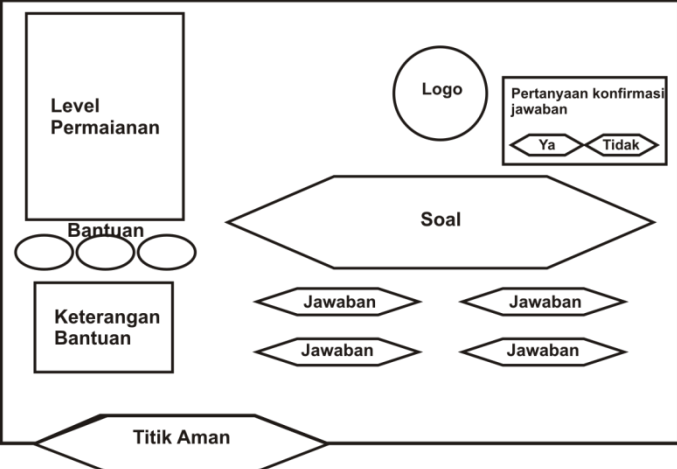


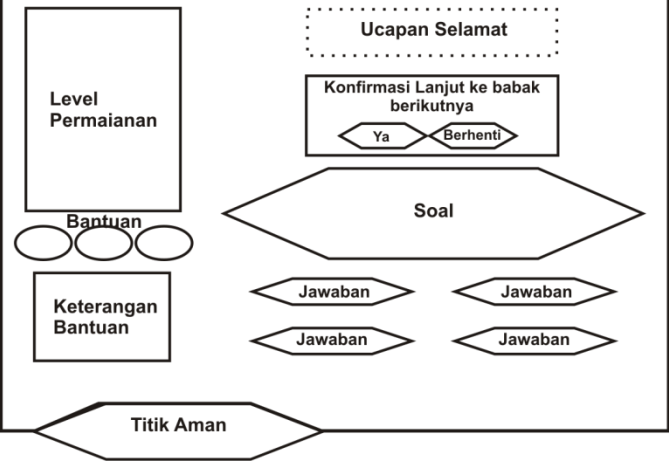
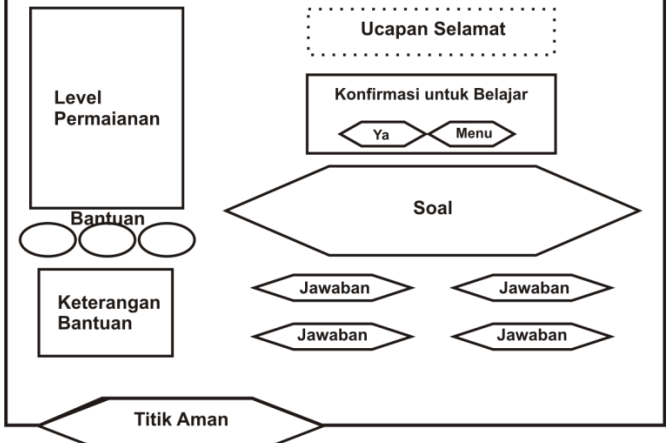


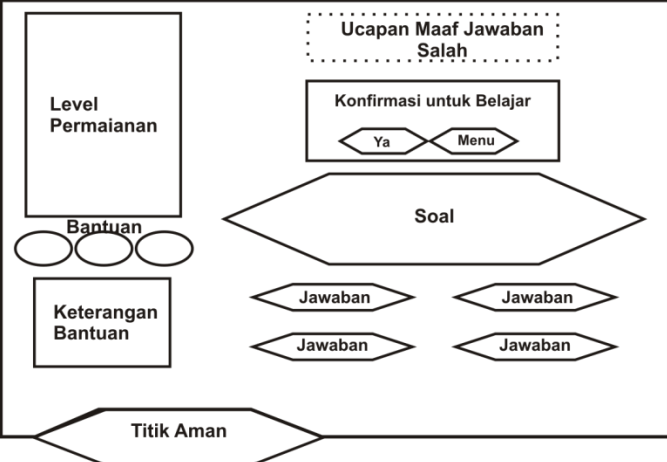
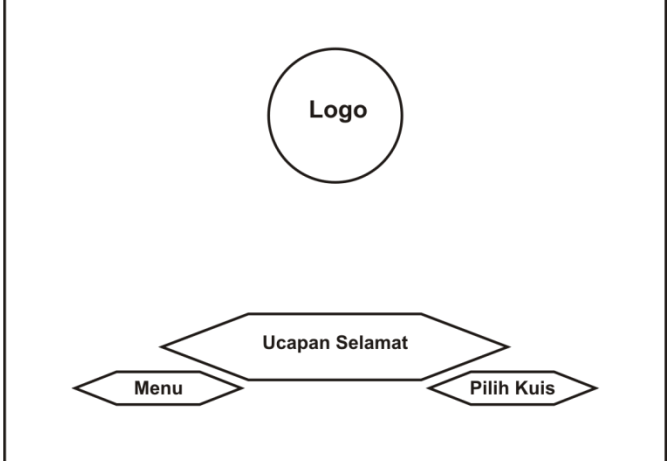
## 2. STORY BOARD

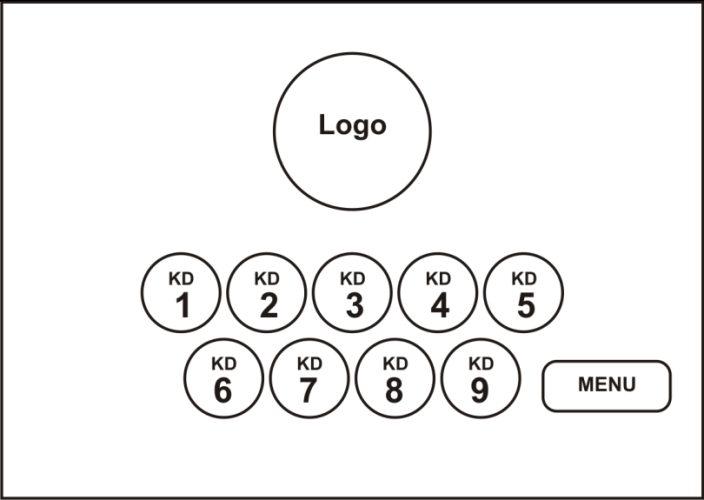
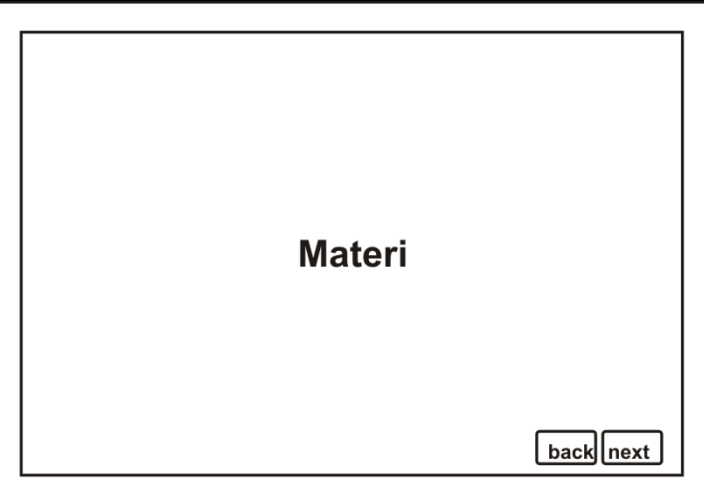
No	Halaman	Desain	Keterangan
1	<i>Preface</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Logo merupakan logo nama <i>game</i></li> <li>- Bagian Pertanyaan, berisi pertanyaan konfirmasi untuk memainkan game</li> <li>- Tombol Ya, merupakan tombol untuk masuk ke dalam game</li> <li>- Tombol Tidak, merupakan tombol jika ingin keluar dari game</li> </ul>
2	Menu		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Logo merupakan logo nama game</li> <li>- Bagian NEW GAME, merupakan tombol untuk masuk ke permainan</li> <li>- Bagian MATERI, merupakan tombol untuk masuk ke halaman materi</li> <li>- Bagian KD, merupakan tombol untuk masuk ke dalam halaman Kompetensi Dasar</li> <li>- Bagian PROFIL, merupakan tombol untuk masuk ke halaman Profil Pengembang</li> <li>- Bagian EXIT, merupakan tombol untuk keluar dari game</li> </ul>


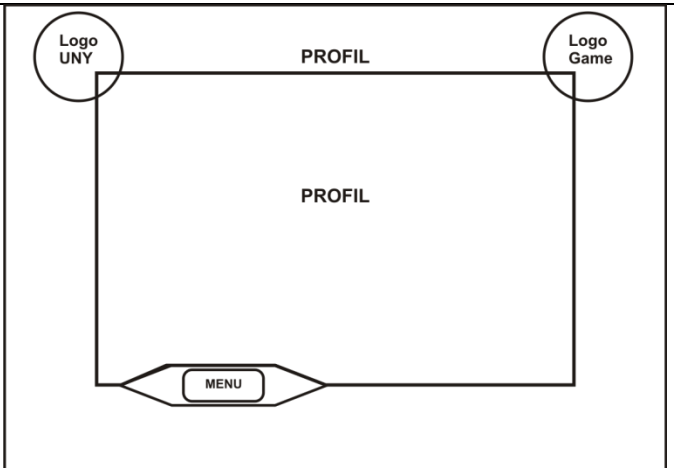
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Backsound muncul jika halaman ini dibuka</li> </ul>
3	New Game		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Logo, merupakan logo nama game</li> <li>- QUIZ 1 – 7, merupakan tombol untuk masuk ke dalam permainan</li> <li>- Tombol Menu, merupakan tombol untuk kembali ke halaman MENU</li> <li>- Backsound muncul jika halaman ini dibuka</li> </ul>
4	Halaman QUIZ		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Logo merupakan logo nama game</li> <li>- Tombol MULAI, merupakan tombol untuk memulai permainan (game)</li> <li>- Bagian Keterangan QUIZ, berisi Cakupan materi soal pada Quiz, serta peringatan “apakah pemain sudah belajar atau belum”</li> <li>- Backsound muncul jika halaman ini dibuka</li> </ul>

5	Halaman Permainan		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Logo merupakan logo nama game</li> <li>- Bagian Lever Permainan, berisi tingkatan level yang akan dicapai pemain dari Rp 50.000 – Rp 1 milyar.</li> <li>- Bagian Soal, berisi soal/ pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain.</li> <li>- Bagian Jawaban, berisi pilihan jawaban dari soal yang harus dijawab pemain.</li> <li>- Bagian Bantuan, merupakan tombol bantuan permainan antara lain <i>fifty-fifty</i>, <i>ask the audience</i>, dan <i>call a friend</i>.</li> <li>- Bagian Keterangan Bantuan, merupakan keterangan cara memakai bantuan</li> <li>- Bagian Titik Aman, berisi tingkat titik aman yang dicapai pemain.</li> </ul>
6	Halaman Permainan (saat menjawab)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Konfirmasi Jawaban, berisi pertanyaan yang menanyakan apakah pemain yakin dengan jawabannya</li> <li>- Tombol Ya, digunakan pemain jika sudah yakin dengan jawabannya</li> <li>- Tombol Tidak, digunakan pemain jika belum yakin dengan jawabannya</li> <li>- Bagian yang lain sama dengan penjelasan di Halaman Permainan</li> </ul>

7	Halaman Permainan (saat jawaban yang dipilih benar)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Ucapan Selamat, berisi ucapan selamat karena telah menjawab dengan benar</li> <li>- Bagian konfirmasi Lanjut Ke Babak Berikutnya, berisi pertanyaan yang menanyakan pemain apakah lanjut ke babak berikutnya atau berhenti di level tersebut dan membawa pulang hadiah yang didapat sekarang</li> <li>- Tombol Ya, digunakan jika pemain melanjutkan bermain</li> <li>- Tombol Berhenti, digunakan jika pemain berhenti bermain di level tersebut</li> <li>- Bagian yang lain sama dengan penjelasan di Halaman Permainan</li> </ul>
8	Halaman Permainan (saat pemain memilih berhenti setelah menjawab benar)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Ucapan Selamat, berisi ucapan dan hadiah akhir yang diperoleh pemain</li> <li>- Bagian Konfirmasi Untuk Belajar, berisi pertanyaan yang menanyakan siswa untuk belajar lagi</li> <li>- Tombol Ya, jika pemain ingin belajar dan akan langsung masuk ke halaman materi yang membahas jawaban</li> <li>- Tombol Menu, jika pemain ingin ke halaman Menu</li> <li>- Bagian yang lain sama dengan penjelasan di Halaman Permainan</li> </ul>

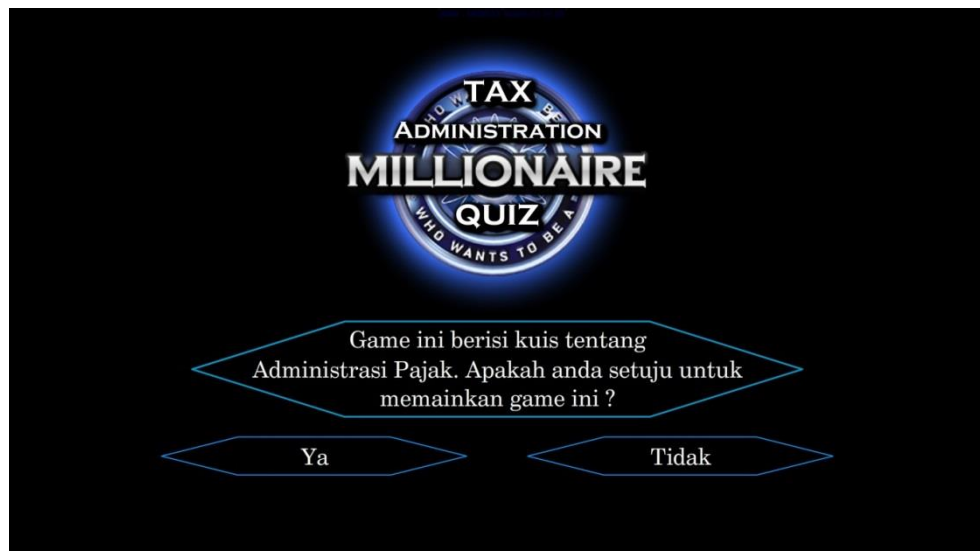
9	Halaman Permainan (saat pemain memilih jawaban yang salah)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Ucapan, berisi ucapan maaf atas jawaban pemain yang salah dan berisi hadiah akhir yang diperoleh pemain</li> <li>- Bagian Konfirmasi Untuk Belajar, berisi pertanyaan yang menanyakan siswa untuk belajar lagi</li> <li>- Tombol Ya, jika pemain ingin belajar dan akan langsung masuk ke halaman materi yang membahas jawaban</li> <li>- Tombol Menu, jika pemain ingin ke halaman Menu</li> <li>- Bagian yang lain sama dengan penjelasan di Halaman Permainan</li> </ul>
10	Halaman Menang 1 Milyar		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Logo merupakan logo nama game</li> <li>- Bagian Ucapan Selamat, merupakan ucapan selamat telah menyelesaikan dan memenangkan permainan dengan mendapatkan 1 milyar</li> <li>- Tombol Menu, merupakan tombol untuk kembali ke Menu Utama</li> <li>- Tombol Pilih Kuis, merupakan tombol untuk kembali ke pilihan kuis (halaman NEW GAME)</li> </ul>

11	Materi		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Logo, merupakan logo nama game</li> <li>- KD 1 – 9, merupakan tombol untuk masuk dan membaca materi</li> <li>- Tombol Menu, merupakan tombol untuk kembali ke halaman MENU</li> <li>- Backsound muncul jika halaman ini dibuka</li> </ul>
12	Halaman Dalam Materi (KD)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Materi, berisi materi Administrasi Pajak</li> <li>- Tombol back, digunakan untuk kembali ke bagian materi sebelumnya</li> <li>- Tombol next, digunakan untuk kembali ke bagian materi selanjutnya</li> <li>- Backsound muncul jika halaman ini dibuka</li> </ul>

13	Kompetensi Dasar		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Kompetensi Dasar, berisi Kompetensi Dasar dari KD 1 sampai KD 9 serta tujuan pembelajaran dari masing-masing Kompetensi Dasar</li> <li>- Tombol back, digunakan untuk kembali ke bagian sebelumnya</li> <li>- Tombol next, digunakan untuk kembali ke bagian selanjutnya</li> <li>- Backsound muncul jika halaman ini dibuka</li> </ul>
14	Profil		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagian Logo UNY, merupakan gambar Logo UNY</li> <li>- Bagian Logo Game, merupakan gambar dari logo game</li> <li>- Bagian Profil, berisi profil pengembang game</li> <li>- Tombol Menu, digunakan untuk kembali ke halaman Menu</li> </ul>

### 3. Produk Akhir Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash

#### 1. Halaman Preface



#### 2. Halaman Menu





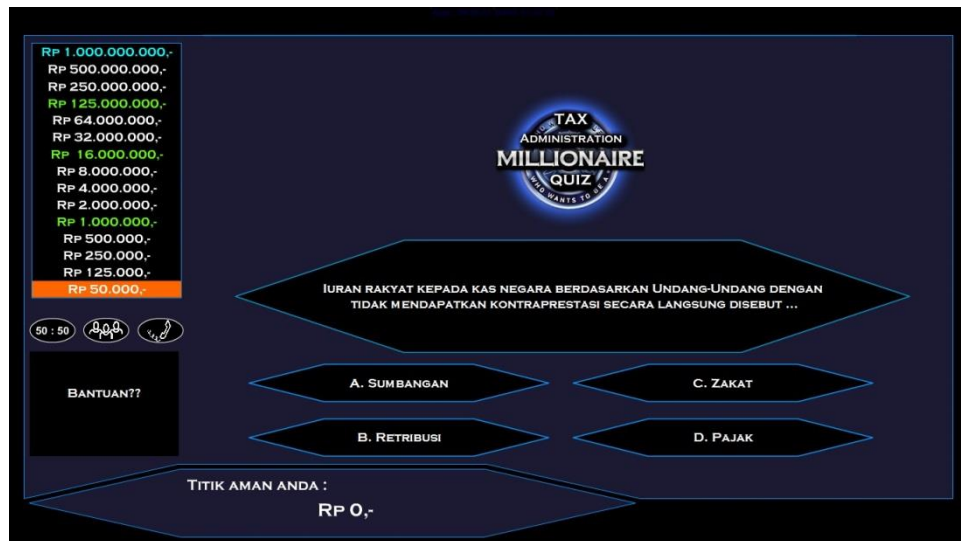
### 3. Halaman New Game



### 4. Halaman Keterangan Game



## 5. Halaman Permainan



## 6. Halaman Materi



## 7. Halaman Dalam Materi


**A. Definisi Pajak**

**1. Menurut Prof. Dr. P.J.A. Adriani**  
Pajak adalah iuran masyarakat kepada negara (yang dapat dipaksakan) yang terutang oleh yang wajib membayarnya menurut peraturan-peraturan umum (undang-undang) dengan tidak mendapat prestasi kembali yang langsung dapat ditunjuk dan yang gunanya adalah untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran umum yang berhubungan dengan tugas negara untuk menyelenggarakan pemerintahan.

**2. Menurut Prof. Dr. Rochmat Sumitro, S.H.**  
Pajak adalah iuran rakyat kepada kas negara berdasarkan undang-undang (yang dapat dipaksakan) dengan tiada mendapat jasa timbal (kontraprestasi) yang langsung dapat ditunjukkan dan yang digunakan untuk membayar pengeluaran umum.

**3. Menurut pasal 1 UU No. 28 Tahun 2007 tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan**  
Pajak adalah kontribusi wajib kepada negara yang terutang oleh orang pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan undang-undang, dengan tidak mendapatkan imbalan secara langsung dan digunakan untuk keperluan negara bagi sebesar-besarnya kemakmuran rakyat.  
Berdasarkan beberapa pengertian pajak di atas, dapat diidentifikasi unsur-unsur pajak yaitu:

1. Iuran dari rakyat untuk negara.
2. Berdasarkan undang-undang.
3. Tanpa jasa timbal (kontraprestasi) dari negara yang secara langsung dapat ditunjuk
4. Digunakan untuk membiayai rumah tangga negara yaitu pengeluaran-pengeluaran umum yang bermanfaat bagi pemerintah.



## 8. Halaman Kompetensi Dasar

**KOMPETENSI DASAR**

Game ini merupakan game edukatif untuk mata pelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran sebagai berikut :

**1. Kompetensi Dasar 1**

- 1.1 Menjelaskan definisi, fungsi, hukum, penggolongan, dan tata cara pemungutan pajak serta pungutan lain selain pajak.
- 1.2 Mengidentifikasi jenis-jenis pajak dan pungutan lain selain pajak, serta tarif pajak.

**Tujuan Pembelajaran:**

- a. Menjelaskan definisi, fungsi, hukum, penggolongan, dan tata cara pemungutan pajak serta pungutan lain selain pajak.
- b. Mengidentifikasi jenis-jenis pajak dan pungutan lain selain pajak, serta tarif pajak.


**2. Kompetensi Dasar 2**

- 1.1 Menjelaskan definisi wajib pajak, hak-hak dan kewajiban wajib pajak, nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP).
- 1.2 Mengidentifikasi nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP).

**Tujuan Pembelajaran:**

- a. Siswa mampu menjelaskan dan memahami definisi wajib pajak, hak-hak dan kewajiban wajib pajak, nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP).
- b. Siswa mampu mengidentifikasi nomor pokok wajib pajak (NPWP) dan nomor pengukuhan pengusaha kena pajak (NPPKP).

**NEXT KD**



## 9. Halaman Profil



# PROFIL



NAMA	: ZULFRI ADHI WIBOWO
NIM	: 11403241037
JURUSAN	: PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS	: FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS	: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
CONTACT PERSON	: ZULFRI.ADHI@GMAIL.COM

MENU

#### 4. PETUNJUK PENGOPERASIAN

**PETUNJUK MEDIA PEMBELAJARAN *GAME TAX ADMINISTRATION*  
MILLIONAIRE QUIZ**  
**MATA PELAJARAN : ADMINISTRASI PAJAK**

Untuk memulai game Tax Administration Millionaire Quiz sangat mudah, cukup ikuti langkah-langkah berikut :

1. Buka folder “TaxMillionaire” yang terdapat pada CD
2. Pilih dan double click TaxMillionaire yang berbentuk (type) Application, seperti gambar di bawah ini:



3. Akan masuk ke halaman *preface* dan muncul pertanyaan “Game ini berisi kuis tentang Administrasi Pajak. Apakah anda setuju untuk memainkan game ini?” seperti gambar di bawah ini :



Klik tombol “Ya” untuk masuk ke dalam *game*. Klik tombol “Tidak” untuk keluar dari *game*.

4. Jika Anda klik “Ya”, akan masuk ke halaman menu seperti gambar di bawah ini :



5. Pilih dan Klik
- “NEW GAME” untuk memulai permainan.
  - “MATERI” untuk melihat materi pelajaran.
  - “KOMPETENSI DASAR” untuk melihat kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dari game ini.
  - “PROFIL” untuk melihat profil pengembang game Tax Administration Millionaire Quiz.
  - “EXIT” untuk keluar dari game.
6. Jika Anda ingin belajar terlebih dahulu
- klik menu “MATERI” maka akan masuk ke halaman Materi yang berisi pilihan Kompetensi Dasar (KD) seperti gambar di bawah ini :



- Klik salah satu KD yang akan dipelajari, misal kita klik “KD 1” maka akan masuk ke dalam halaman materi KD 1 seperti gambar di bawah ini :



- Klik tombol “back” untuk membaca materi halaman sebelumnya, dan tombol “next” untuk membaca materi halaman berikutnya.

#### 7. Jika Anda ingin bermain

- klik “NEW GAME”, maka akan masuk ke halaman pilihan Quiz seperti gambar di bawah ini :





- Klik salah satu Quiz yang akan dimainkan, misal kita klik “QUIZ 1” maka akan masuk ke halaman *preface* QUIZ 1 seperti gambar di bawah ini :

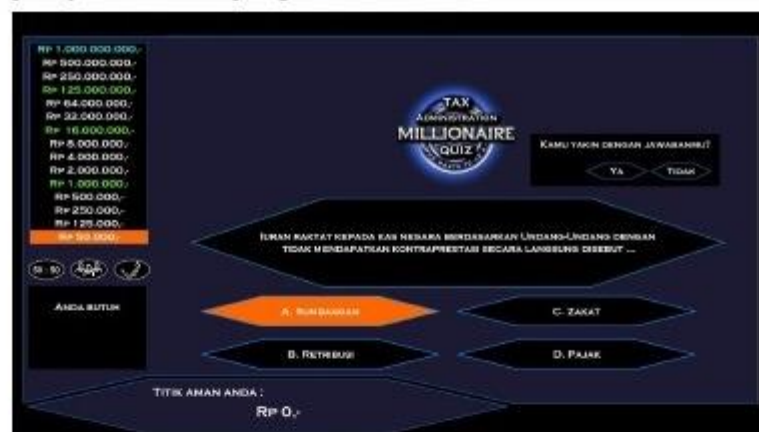


- Klik tombol “MULAI” masuk ke halaman permainan seperti di bawah ini dan memulai permainan.

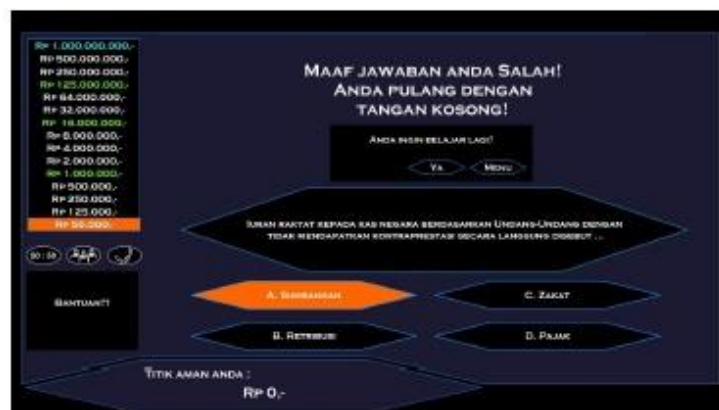




- Baca SOAL, lalu pilih dan klik salah satu Pilihan Jawaban maka akan muncul pertanyaan konfirmasi seperti gambar di bawah ini :



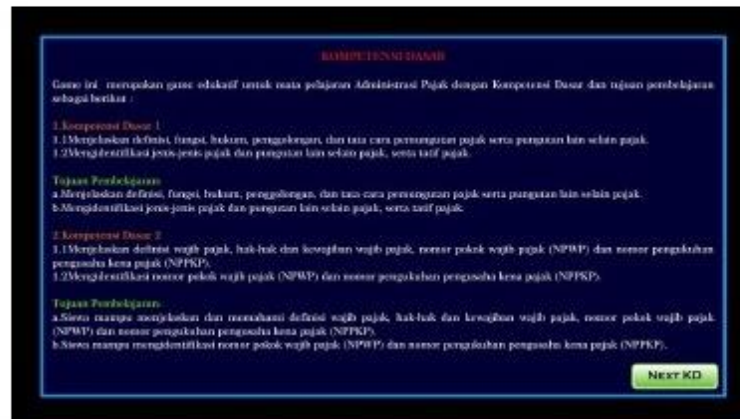
- Pilih "YA" untuk menjawab, pilih "TIDAK" apabila ingin berganti jawaban.
- Jika Jawaban yang Anda pilih SALAH maka akan muncul ucapan Maaf disertai jumlah hadiah yang Anda dapatkan dan ada pertanyaan "Anda Ingin Belajar Lagi?" seperti pada gambar berikut :



- Pilih “Ya” untuk langsung masuk ke Materi (Pembahasan), Pilih “Menu” untuk kembali ke halaman Menu utama.
- Jika Jawaban yang Anda pilih BENAR maka akan muncul ucapan Selamat dan ada pertanyaan “Lanjut Ke Pertanyaan Berikutnya” seperti pada gambar berikut :



- Pilih “Ya” jika ingin melanjutkan ke pertanyaan berikutnya, Pilih “Berhenti” jika ingin berhenti/menyerah pada level tersebut.
  - Teruskan jawab dan pilih jawaban yang Benar untuk mencapai Hadiah tertinggi senilai Rp 1.000.000.000 untuk menyelesaikan permainan.
8. Isi halaman Kompetensi Dasar jika Anda klik menu “KOMPETENSI DASAR” pada halaman Menu utama.



9. Isi halaman Profil, Jika Anda klik menu "PROFIL" pada halaman Menu utama



10. Klik EXIT untuk keluar dari permainan



*Selamat Belajar dan Bermain*



## **Lampiran 3**

### **Instrumen Penelitian**

1. Angket Validasi Ahli Media
2. Angket Validasi Ahli Materi
3. Angket Penilaian Siswa

<b>1. ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA</b>
--------------------------------------

**LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Game Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Akuntansi Kelas XI

Materi Pembelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Zulfri Adhi Wibowo

Ahli Materi :

**Petunjuk Pengisian :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran berbentuk *game Tax Administration Millionaire Quiz* berbasis *Adobe Flash*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dikmohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pernyataan dalam angket ini dengan memberi tanda checklist (  $\checkmark$  ) pada kolom yang tersedia.

**Keterangan Skala:**

SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 N = Netral  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Penilaian Media

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Aplikasi berjalan tidak lambat					
2	Ukuran file aplikasi tidak besar					
3	Aplikasi tidak <i>hang</i> (berhenti) saat pengoperasian					
4	Aplikasi tidak menyebabkan komputer <i>hang</i> (berhenti)					
5	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>hardware</i>					
6	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>software</i>					
7	Aplikasi mudah dijalankan					
8	Dilengkapi petunjuk menjalankan aplikasi					
9	Dilengkapi umpan balik yang jelas					
10	Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas					
11	Pengoperasian sesuai dengan petunjuk					
12	Pengoperasian aplikasi ini sederhana					
Aspek Komunikasi Visual						
13	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi					
14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					
15	Tampilan aplikasi ini menarik					
16	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
17	Pemilihan warna dalam permainan sudah tepat					
18	Gambar yang digunakan menarik					
19	Gambar yang digunakan tidak mengganggu					
20	<i>Backsound</i> yang digunakan sudah tepat					
21	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik					
22	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu					

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
23	Tombol sederhana					
24	Tombol berfungsi dengan baik					

### B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan pada kolom (2)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (3)

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

### C. Komentar Dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....



#### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, .....

Ahli Media

.....

## 2. ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

### LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Game Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Akuntansi Kelas XI

Materi Pembelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Zulfri Adhi Wibowo

Ahli Materi :

#### Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran berbentuk *game Tax Administration Millionaire Quiz* berbasis *Adobe Flash*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dikmohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pernyataan dalam angket ini dengan memberi tanda checklist (  $\checkmark$  ) pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 N = Netral  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Penilaian Materi

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)					
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI)					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap					
5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai					
6	Materi benar secara teori dan konsep					
7	Materi diambil dari sumber yang relevan					
8	Materi disajikan dengan sistematis					
9	Alur logika materi yang disajikan jelas					
10	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas					
11	Materi yang disajikan mudah dipahami					
Aspek Kebahasaan						
12	Bahasa yang digunakan baku					
13	Istilah yang digunakan tepat					
14	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif					
Aspek Soal						
15	Soal dirumuskan dengan jelas					
16	Soal yang tercakup dalam media lengkap					
17	Soal benar secara teori dan konsep					
18	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
19	Tingkat kesulitan soal sesuai materi					
10	Kedalaman soal sesuai dengan teori dan konsep					
21	Soal konsisten dengan tujuan pembelajaran					

### B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan pada kolom (2)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (3)

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

### C. Komentar Dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

....., .....

Ahli Materi

.....

### 3. ANGKET PENILAIAN SISWA

#### LEMBAR PENILAIAN MEDIA UNTUK SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Game Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Materi Pelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Zulfri Adhi Wibowo

Nama Siswa :

Hari, Tanggal :

#### **Petunjuk Pengisian :**

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai *user* (pengguna) game edukatif sebagai media pembelajaran Administrasi Pajak.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian Anda akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Anda untuk memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar penilaian ini dengan memberikan tanda *checklist* ( ✓ ) pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

4. Pengisian Lembar Penilaian ini tidak mempengaruhi nilai Anda, jadi isilah dengan sejujur-juurnya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
5. Atas bantuan dan kesediaan Anda untuk mengisi penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

## A. Penilaian Materi dan Media

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Aplikasi mudah dijalankan					
2	Game ini memiliki petunjuk pengoperasian yang jelas					
3	Komputer tidak hang (berhenti) saat memainkan game					
4	Game ini tidak hang (berhenti) saat dimainkan					
5	Pengoperasian sesuai dengan petunjuk					
6	Pengoperasian aplikasi ini sederhana					
Aspek Desain Pembelajaran						
7	Materi yang disajikan dalam game mudah untuk dipahami					
8	Materi disajikan secara sistematis (runtut)					
9	Pembahasan soal dalam game jelas					
10	Bahasa yang digunakan dalam game komunikatif					
11	Game ini dapat menumbuhkan motivasi belajar					
12	Soal yang disajikan mudah dipahami					
13	Soal-soal dalam game sesuai dengan materi					
Aspek Komunikasi Visual						
14	Musik yang digunakan dalam game menarik					
15	Musik yang digunakan tidak mengganggu					
16	Tulisan dalam game dapat dibaca dengan jelas					
17	Tampilan yang digunakan dalam game menarik					
18	Tombol yang digunakan sederhana					
19	Tombol yang digunakan berfungsi dengan baik					
21	Gambar/animasi yang ada dalam game tidak mengganggu					

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
22	Aplikasi game pembelajaran ini inovatif					

Komentar Dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Kutoarjo, .....

Siswa

.....

## **Lampiran 4**

### **Validasi Ahli Materi**

1. Surat Permohonan Validasi
2. Angket Validasi
3. Data Hasil Penilaian



## SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi  
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
           1 Eksemplar Materi  
           1 Eksemplar Soal beserta Jawaban

Kepada Yth.

Amanita Novi Yushita, M.Si.

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan *Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz* Berbasis *Adobe Flash* Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Zulfri Adhi Wibowo  
 NIM : 11403241037  
 Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo untuk siswa kelas XI Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap materi.

Atas bantuan dan kesediaan Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
 Dosen Pembimbing

Yogyakarta, 6 April 2015  
 Hormat Saya,  
 Pemohon

**Mahendra Adhi N., M.Sc.**  
 NIP. 19831120 200812 1 002

**Zulfri Adhi Wibowo**  
 NIM. 11403241037

## SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi  
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
           1 Eksemplar Materi  
           1 Eksemplar Soal beserta Jawaban

Kepada Yth.

Mufidah, S.Pd.

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan *Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz* Berbasis *Adobe Flash* Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Zulfri Adhi Wibowo  
 NIM : 11403241037  
 Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo untuk siswa kelas XI Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap materi.

Atas bantuan dan kesediaan Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
 Dosen Pembimbing

Yogyakarta, 6 April 2015  
 Hormat Saya,  
 Pemohon

**Mahendra Adhi N., M.Sc.**  
 NIP. 19831120 200812 1 002

**Zulfri Adhi Wibowo**  
 NIM. 11403241037

### LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Game Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Akuntansi Kelas XI

Materi Pembelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Zulfri Adhi Wibowo

Ahli Materi : *Amanita Novi Yushita, M.Si.*

#### Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran berbentuk *game* edukatif *Who Wants to be a Millionaire* berbasis *Adobe Flash*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dikmohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pernyataan dalam angket ini dengan memberi tanda checklist ( ✓ ) pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 N = Netral  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Penilaian Materi

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)		✓			
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI)		✓			
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap		✓			
5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai		✓			
6	Materi benar secara teori dan konsep	✓				
7	Materi diambil dari sumber yang relevan		✓			
8	Materi disajikan dengan sistematis		✓			
9	Alur logika materi yang disajikan jelas	✓				
10	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas		✓			
11	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓				
Aspek Kebahasaan						
12	Bahasa yang digunakan baku	✓				
13	Istilah yang digunakan tepat		✓			
14	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif		✓			
Aspek Soal						
15	Soal dirumuskan dengan jelas		✓			
16	Soal yang tercakup dalam media lengkap		✓			
17	Soal benar secara teori dan konsep		✓			
18	Kunci jawaban sesuai dengan soal		✓			
19	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
20	Kedalaman soal sesuai dengan teori dan konsep		✓			
21	Soal konsisten dengan tujuan pembelajaran		✓			

## B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan pada kolom (2)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (3)

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

## C. Komentar Dan Saran

utk istilah<sup>2</sup> yg menggunakan bhs asing sebaiknya dicetak miring...

## D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- (2) Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 8 April 2015...

Ahli Materi



Amanita Navi Vushita, M.Si.

### LEMBAR VALIDASI UNTUK GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Game Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Akuntansi Kelas XI

Materi Pembelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Zulfri Adhi Wibowo

Ahli Materi : *Mufidah, S.Pd.*

#### Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran berbentuk *game Tax Administration Millionaire Quiz* berbasis *Adobe Flash*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dikmohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pernyataan dalam angket ini dengan memberi tanda checklist ( ✓ ) pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 N = Netral  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Penilaian Materi

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	✓				
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI)		✓			
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap		✓			
5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai		✓			
6	Materi benar secara teori dan konsep		✓			
7	Materi diambil dari sumber yang relevan		✓			
8	Materi disajikan dengan sistematis	✓				
9	Alur logika materi yang disajikan jelas		✓			
10	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas		✓			
11	Materi yang disajikan mudah dipahami		✓			
Aspek Kebahasaan						
12	Bahasa yang digunakan baku	✓				
13	Istilah yang digunakan tepat		✓			
14	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif		✓			
Aspek Soal						
15	Soal dirumuskan dengan jelas		✓			
16	Soal yang tercakup dalam media lengkap		✓			
17	Soal benar secara teori dan konsep		✓			
18	Kunci jawaban sesuai dengan soal		✓			
19	Tingkat kesulitan soal sesuai materi		✓			
10	Kedalaman soal sesuai dengan teori dan konsep			✓		
21	Soal konsisten dengan tujuan pembelajaran		✓			



## B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan pada kolom (2)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (3)

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

## C. Komentar Dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ☒ 1. Layak untuk diujicobakan
- ☐ 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ 3. Tidak layak untuk diujicobakan

Purworejo, 25 April 2015

Guru Administrasi Pajak

  
Mukdah, S.Pd.



No	Pernyataan	Penilaian		Rerata Skor	Kriteria
		Dosen	Guru SMK		
Aspek Materi					
1	Kesesuaian materi dengan KD	4	5	4,5	Sangat Layak
2	Kesesuaian materi dengan KI	4	4	4	Layak
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	Layak
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap	4	4	4	Layak
5	Keluasan dan kedalaman materi sesuai	4	4	4	Layak
6	Materi benar secara teori dan konsep	5	4	4,5	Sangat Layak
7	Materi diambil dari sumber yang relevan	4	4	4	Layak
8	Materi disajikan dengan sistematis	4	5	4,5	Sangat Layak
9	Alur logika materi yang disajikan jelas	5	4	4,5	Sangat Layak
10	Pembahasan contoh-contoh dalam media jelas	4	4	4	Layak
11	Materi yang disajikan mudah dipahami	5	4	4,5	Sangat Layak
Rata-rata aspek materi		4,27	4,18	4,23	Sangat Layak
Aspek Kebahasaan					
12	Bahasa yang digunakan baku	5	5	5	Sangat Layak
13	Istilah yang digunakan tepat	4	4	4	Layak
14	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi komunikatif	4	4	4	Layak
Rata-rata aspek kebahasaan		4,33	4,33	4,33	Sangat Layak
Aspek Soal					
15	Soal dirumuskan dengan jelas	4	4	4	Layak
16	Soal yang tercakup dalam media lengkap	4	4	4	Layak
17	Soal benar secara teori dan konsep	4	4	4	Layak
18	Kunci jawaban sesuai dengan soal	4	4	4	Layak
19	Tingkat kesulitan soal sesuai materi	4	4	4	Layak
20	Kedalaman soal sesuai dengan teori dan konsep	4	3	3,5	
21	Soal konsisten dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	Layak
Rata-rata aspek soal		4	3,86	3,93	Layak
Rata-rata Keseluruhan		4,20	4,12	4,14	Layak

## **Lampiran 5**

### **Validasi Ahli Media**

1. Surat Permohonan Validasi
2. Angket Validasi
3. Data Hasil Penilaian

## SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Media  
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
           1 Eksemplar CD berisi *Game*

Kepada Yth.

Rizqi Ilyasa A., M.Pd.

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukatif *Tax Administration Millionaire Quiz* Berbasis *Adobe Flash* Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Zulfri Adhi Wibowo  
 NIM : 11403241037  
 Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo untuk siswa kelas XI Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Bapak menjadi ahli media dan memberikan masukan terhadap media.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
 Dosen Pembimbing

Yogyakarta, 6 April 2015  
 Hormat Saya,  
 Pemohon

**Mahendra Adhi N., M.Sc.**  
 NIP. 19831120 200812 1 002

**Zulfri Adhi Wibowo**  
 NIM. 11403241037

### LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Game Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Sasaran Program : Siswa SMK Akuntansi Kelas XI

Materi Pembelajaran : Administrasi Pajak

Peneliti : Zulfri Adhi Wibowo

Ahli Materi : Rizqi Hlyasa A., S.Pd. M.Pd.

#### Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran berbentuk *game Tax Administration Millionaire Quiz* berbasis *Adobe Flash*. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dikmohon Bapak/Ibu memberi respon pada setiap pernyataan dalam angket ini dengan memberi tanda checklist ( ✓ ) pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 N = Netral  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Penilaian Media

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Aplikasi berjalan tidak lambat	✓				
2	Ukuran file aplikasi tidak besar	✓				
3	Aplikasi tidak <i>hang</i> (berhenti) saat pengoperasian	✓				
4	Aplikasi tidak menyebabkan komputer <i>hang</i> (berhenti)	✓				
5	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>hardware</i>		✓			
6	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>software</i>		✓			
7	Aplikasi mudah dijalankan		✓			
8	Dilengkapi petunjuk menjalankan aplikasi		✓			
9	Dilengkapi umpan balik yang jelas		✓			
10	Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas		✓			
11	Pengoperasian sesuai dengan petunjuk		✓			
12	Pengoperasian aplikasi ini sederhana	✓				
Aspek Komunikasi Visual						
13	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi	✓				
14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan		✓			
15	Tampilan aplikasi ini menarik		✓			
16	Tulisan dapat dibaca dengan baik		✓			
17	Pemilihan warna dalam permainan sudah tepat		✓			
18	Gambar yang digunakan menarik	✓				
19	Gambar yang digunakan tidak mengganggu	✓				
20	<i>Backsound</i> yang digunakan sudah tepat	✓				
21	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik	✓				
22	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu		✓			

No.	Pernyataan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
23	Tombol sederhana		✓			
24	Tombol berfungsi dengan baik		✓			

#### B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan pada kolom (2)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (3)

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	- semua kesalahan dan kekurangan telah di lengkapi dalam proses revisi.	

#### C. Komentar Dan Saran

- Akan lebih menarik apabila juga memiliki versi android.

.....

.....

.....

.....

## D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- ② 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 29 APRIL 2015

Ahli Media



RIZQI IYASA A. S.Pd. M.Pd.

### Saran Perbaikan dari Ahli Media

1. Ukuran *font* diperbesar
2. *Layout* halaman permainan diperbaiki dan dirapikan lagi
3. *Layout* materi diberi garis tepi dan diberi efek warna neon agar lebih menarik.
4. Warna *font* divariasikan agar terlihat menarik dan menjadi pembeda antar sub materi
5. Ukuran tabel dalam materi diperbesar
6. Ditambahkan *background* pada saat berada di halaman materi, KD, dan profil
7. Ditambahkan pertanyaan konfirmasi pada saat menjawab soal kuis
8. Ditambahkan bantuan seperti pada kuis sebenarnya, karena itu merupakan daya tarik dari game *Who Wants to be a Millionaire*.
9. Ditambah efek kedip pada saat jawaban dipilih
10. Ditambahkan ucapan selamat pada saat memasuki titik aman
11. Pada saat mencapai satu milyar diberi tombol untuk melanjutkan ke kuis berikutnya

Yogyakarta, 29 April 2015  
Ahli Media



Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd, M.Pd.



## Data Hasil Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian	Kriteria
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>			
1	Aplikasi berjalan tidak lambat	5	Sangat Layak
2	Ukuran file aplikasi tidak besar	5	Sangat Layak
3	Aplikasi tidak <i>hang</i> (berhenti) saat pengoperasian	5	Sangat Layak
4	Aplikasi tidak menyebabkan komputer <i>hang</i> (berhenti)	5	Sangat Layak
5	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>hardware</i>	4	Layak
6	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>software</i>	4	Layak
7	Aplikasi mudah dijalankan	4	Layak
8	Dilengkapi petunjuk menjalankan aplikasi	4	Layak
9	Dilengkapi umpan balik yang jelas	4	Layak
10	Memiliki alur penggunaan aplikasi yang jelas	4	Layak
11	Pengoperasian sesuai dengan petunjuk	4	Layak
12	Pengoperasian aplikasi ini sederhana	5	Sangat Layak
	<b>Rata-rata aspek rekayasa perangkat lunak</b>	<b>4,42</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>			
13	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi	5	Sangat Layak
14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	4	Layak
15	Tampilan aplikasi ini menarik	4	Layak
16	Tulisan dapat dibaca dengan baik	4	Layak
17	Pemilihan warna dalam permainan sudah tepat	4	Layak
18	Gambar yang digunakan menarik	5	Sangat Layak
19	Gambar yang digunakan tidak mengganggu	5	Sangat Layak
20	<i>Backsound</i> yang digunakan sudah tepat	5	Sangat Layak
21	<i>Backsound</i> yang digunakan menarik	5	Sangat Layak
22	Penggunaan <i>backsound</i> tidak mengganggu	4	Layak
23	Tombol sederhana	4	Layak
24	Tombol berfungsi dengan baik	4	Layak
	<b>Rata-rata aspek komunikasi visual</b>	<b>4,42</b>	<b>Sangat Layak</b>
	<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>4,42</b>	<b>Sangat Layak</b>

## **Lampiran 6**

### **Uji Coba**





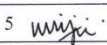
1. Presensi Uji Coba Perorangan
2. Data Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Perorangan
3. Presensi Uji Coba Kelompok Kecil
4. Data Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil
5. Presensi Uji Coba Lapangan
6. Data Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

**Daftar Hadir  
Uji Coba Perorangan**

**Pengembangan Game Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash  
sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE  
Sawunggalih**

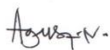
Hari/Tanggal : Senin / 11 Mei 2015

Waktu : 11.00 s/d 12.15

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1	Astiyani	XIAk2	1 	
2	Iis Sugiyani	XIAk2		2 
3	Maulina Civa Yulianda	XIAk2	3 	
4	Siti Muslimah	XIAk2		4 
5	Wiji Wahyu R	XIAk2	5 	

Mengetahui,

dan Guru Akuntansi



Agus Pancawati, SE

Peneliti



Zulfri Adhi Wibowo

### Rekapitulasi Penilaian Siswa Uji Coba Perorangan

No	Nama	Apek Rekayasa Perangkat Lunak						Aspek Desain Pembelajaran							Aspek Komunikasi Visual							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	Astiyani	5	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	3	5	5	5	4	5	5	5
2	Iis Sugiyani	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	3	5	5	4	5
3	Maulina Civa Yulianda	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	3	5	5	5
4	Siti Muslimah	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4
5	Wiji Wahyu R	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	3	3	5	4	4	4	5	4
	Jumlah	143						160							175							
	Rata-rata	4,77						4,57							4,38							
	Kategori	Sangat Layak						Sangat Layak							Sangat Layak							
	Rata-rata keseluruhan	4,55																				
	Kategori	Sangat Layak																				

### Komentar/ Saran Siswa Uji Coba Perorangan



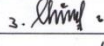



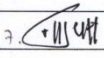



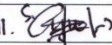




No	Nama	Komentar/Saran
1	Astiyani	-
2	Iis Sugiyani	Harusnya game tersebut diberikan musik atau gambar yang lucu supaya pengguna tidak merasa bosan dan tegang dan pengguna merasa lebih rileks.
3	Maulina Civa Yulianda	Pembelajaran dengan game sangat menyenangkan
4	Siti Muslimah	-
5	Wiji Wahyu R	-

**Daftar Hadir  
Uji Coba Kelompok Kecil**

**Pengembangan Game Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash  
sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE  
Sawunggalih**

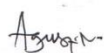
Hari/Tanggal : Selasa / 12 Mei 2015

Waktu : 12.30 s/d 14.00

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1	Aprilia Sumito	XIAk2	1. 	
2	Arisa Pebriani	XIAk2		2. 
3	Choirul Anifah	XIAk2	3. 	
4	Faujiah	XIAk2		4. 
5	Fitri Mutiana	XIAk2	5. 	
6	Erni Setiawati	XIAk2		6. 
7	Hesti Yuliana	XIAk2	7. 	
8	Novita Hastuti	XIAk2		8. 
9	Septi Utami K	XIAk2	9. 	
10	Siti Istikhomah	XIAk2		10. 
11	Sri Ayu Lestari	XIAk2	11. 	
12	Suci Maryani	XIAk2		12. 
13	Tri Nurani	XIAk2	13. 	
14	Yuli Purlestari	XIAk2		14. 
15	Zuni Widyanti	XIAk2	15. 	

Mengetahui,

an Guru Akuntansi



Agusna Pancawati, SE

Peneliti



Zulfri Adhi Wibowo

### Rekapitulasi Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Apek Rekayasa Perangkat Lunak						Aspek Desain Pembelajaran							Aspek Komunikasi Visual							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	Aprilia Sumito	4	5	4	4	5	5	3	3	4	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5
2	Arisa Pebriani	5	4	5	5	4	5	4	3	5	5	5	5	2	3	5	5	5	4	5	4	4
3	Choirul Anifah	5	4	5	5	4	5	4	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5
4	Faujiah	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	5	4	5	5	4	4
5	Fitri Mutiana	5	5	4	3	3	4	2	3	4	3	5	3	4	2	2	4	4	4	3	5	5
6	Erni Setiawati	4	5	4	4	4	3	5	4	4	4	4	3	4	3	4	5	3	3	4	3	4
7	Hesti Yuliana	5	5	5	5	4	3	3	4	4	4	5	2	4	5	4	5	4	3	3	4	4
8	Novita Hastuti	5	5	5	5	5	2	4	4	5	5	1	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5
9	Septi Utami K	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4
10	Siti Istikhomah	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	3	4	5	5
11	Sri Ayu Lestari	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	3	5	5	5
12	Suci Maryani	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	1	2	5	5	5	5	4	5
13	Tri Nurani	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	Yuli Purlestari	5	4	3	5	5	2	5	5	4	4	5	5	5	2	4	5	5	4	5	3	4
15	Zuni Widyanti	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	5	4	4	3	3	5	3	3	4	3	4
	Jumlah	395						447							512							
	Rata-rata	4,39						4,26							4,27							
	Kategori	Sangat Layak						Sangat Layak							Sangat Layak							
	Rata-rata keseluruhan	4,30																				
	Kategori	Sangat Layak																				

**Komentar / Saran Siswa Uji Coba Kelompok Kecil**






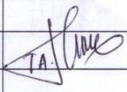


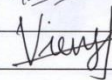













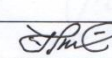
No	Nama	Komentar/Saran
1	Aprilia Sumito	Sebaiknya jika kesalahan menjawab terjadi di soal ke berapa, tidak mengulang ke pertanyaan pertama.
2	Arisa Pebriani	Saat di klik tulisan “Anda butuh bantuan” terjadi kesalahan langsung mendapatkan 1 milyar tanpa memainkan game.
3	Choirul Anifah	-
4	Faujiah	-
5	Fitri Mutiana	Ditambahkan animasi gambar yang menarik dan musiknya lebih baik menggunakan musik klasik.
6	Erni Setiawati	Kalau ada kesalahan jangan ulangi dari awal
7	Hesti Yuliana	Seharusnya ditambah tombol jawaban
8	Novita Hastuti	-
9	Septi Utami K	Gamenya bagus dan baik
10	Siti Istikhomah	-
11	Sri Ayu Lestari	Pembelajaran yang sangat menyenangkan
12	Suci Maryani	-
13	Tri Nurani	Game yang dimainkan mendidik, memotivasi belajar dan sesuai dengan materi
14	Yuli Purlestari	-
15	Zuni Widyanti	-

**Daftar Hadir**  
**Uji Coba Kelompok Besar/Lapangan**  
**Pengembangan Game Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash**  
**sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE**  
**Sawunggalih**

Hari/Tanggal : Kamis / 14 Mei 2015

Waktu : 12.30 s/d 14.00

XI AK 9

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan	
1.	RIZKI PRATAMA	XI		
2.	Winda Andriani	XI		
3.	Monik Affandi	XI		
4.	Dini Putri Indriyanti	XI		
5.	RIO AGUS WRBOWO	XI		
6.	Tyas Agungreum	XI		
7.	Ajeng Aprian Saputra	XI		
8.	Aeiza Arofi	XI		
9.	Vieny Indonesia	XI		
10.	Sri Dewi M	XI		
11.	Ayu Widiastuti	XI		
12.	Tika Pratiwi Rizky Gultisno	XI		
13.	Nita Permata Sari	XI		
14.	KIKI APRILANI	XI		
15.	Kurnia Nurbakti N.	XI		
16.	Intan Ottovia	XI		
17.	Tania Astri Septianti	XI		
18.	Lisa Anggraini	XI		
19.	Yuli Anggraeni	XI		
20.	Resma Tuliarsih	XI		
21.	Larasmi Sariach	XI		
22.	Rina Widiyanti	XI		
23.	Aslihatul Munawaroh	XI		



24	Hanifah. Kriswinarsih	x1		
25	Indah. Fatmuhwati	X1		
26	Listia Wati	X1		
27	Arifah C.R	X1		
28	Rizki Lina Wati	X1		
29	Widayanti	X1		
30	Kris Aprianti	X1		
31	Umi Salamah	X1		
32	Riyan Fadaxanti			
33	Tuti Asmawati			
34	Ripa Riza Dewi			
35	Mony Meylani W	X1		
36	Vita Okta Viana	X1		
37	Ira Rahmanati	x1		
38	Komariyah	X1		
39	Wahyu Wulondari	X1		
40	Anisa Agustina	X1		
41	Saladah	X1		
42	Mar'atun Sholihah	X1		
43	Hsna Lathif T	X1		
44	Setkar Arum B	X1		
45	Aprilia Ega D	X1		
46	Rizki Julia A	X1		
47	Winda Ayu-k.	X1		
48	Nur broh	X1		

Mengetahui,

W/G Guru Akuntansi

Agustina Ponsawati, SE

Peneliti

Zulfri Adhi Wibowo

### Rekapitulasi Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

No	Nama	Apek Rekayasa Perangkat Lunak						Aspek Desain Pembelajaran							Aspek Komunikasi Visual							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	Afifah Choirina Rusda	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	Ajeng Aprian Saputri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
3	Anisa Agustin	5	5	2	4	4	5	4	4	3	4	5	4	5	3	4	4	3	5	4	3	5
4	Aprillia Ega Dewanty	4	4	4	5	5	4	3	3	4	5	5	4	5	3	3	4	4	5	5	5	5
5	Aslihatul Munawaroh	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5
6	Ayu Widiastuti	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5
7	Aziza Arofi	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4
8	Dini Putri Indriyanti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
9	Hanifah Kriswinarsih	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5
10	Indah Fatmawati	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
11	Intan Oktavia	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5
12	Ira Rahmawati	5	5	2	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	3	5	4	3	5
13	Itsna Lathi Taufiqoh	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
14	Kiki Apriani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5
15	Komariyah	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
16	Kris Afianti	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5
17	Kurnia Nurbakti N	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
18	Larasmi Sariasih	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
19	Lisa Anggraini	5	4	5	5	3	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
20	Listia Wati	5	5	4	4	3	3	5	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5
21	Mar'atun Sholihah	5	5	2	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	5	4	5	5	4	5
22	Monik Afifah S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4

23	Mony Meylani Widhiasih	5	5	5	5	3	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	3	4	5	3	4
24	Nita Permata Sari	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	Nur Janah	5	5	5	4	3	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5
26	Resma Yuliarsih	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	3	5	4	5	5	5	5
27	Rina Widiati	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4
28	Rio Agus Wibowo	5	5	5	5	5	5	5	2	3	4	5	4	3	1	1	5	3	4	4	4	4
29	Riya Sapta Dewi	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	Riyan Fradayanti	5	5	3	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5
31	Rizki Linawati	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5
32	Rizki Julia Andriana	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4
33	Rizki Pratama	5	5	2	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	3	3	5	4	5	5	4	5
34	Saadah	5	5	2	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	3	4	5	3	5	5	4	5
35	Sekar Arum Budiati	5	5	5	5	3	5	4	3	4	5	5	4	4	3	3	5	4	5	5	5	4
36	Sri Dewi Maylana	5	5	1	5	5	4	4	3	5	5	5	4	3	3	3	5	3	5	5	5	5
37	Tani Astri Septiati	5	4	5	5	4	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
38	Tika Pratiwi Rizky S	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	3	3	5	4	5	5	5	5
39	Tuti Asmawati	5	5	3	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5
40	Tyas Ayuningrum	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5
41	Umi Salamah	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
42	Vieny Indonesia	4	5	1	5	5	5	3	3	5	4	4	3	3	3	3	5	3	5	5	5	5
43	Vita Okta Viana	5	5	3	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5
44	Wahyu Wulandari	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	3	4	3	4	4	4	5	4	5
45	Wijayanti	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4
46	Winda Andriani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4
47	Winda Ayu Kusumawati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4
48	Yuli Anggraeni	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	5
	<b>Jumlah</b>	1.283					1.454							1.665								

	<b>Rata-rata</b>	4,45	4,33	4,34
	<b>Kategori</b>	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak
	<b>Rata-rata keseluruhan</b>	<b>4,37</b>		
	<b>Kategori</b>	<b>Sangat Layak</b>		

Komentar / Saran Siswa Uji Coba Lapangan

No	Nama	Komentar/Saran
1	Afifah Choirina Rusda	-
2	Ajeng Aprian Saputri	-
3	Anisa Agustina	Gamenya sangat menarik dan inovatif
4	Aprillia Ega Dewanty	Hadiahnya yang asli dong
5	Aslihatul Munawaroh	-
6	Ayu Widiastuti	Gamenya bagus dan memberikan materi tambahan serta membuat kita dapat konsentrasi dalam soal-soal dan jawaban-jawabannya. Game menarik
7	Aziza Arofi	-
8	Dini Putri Indriyanti	-
9	Hanifah Kriswinarsih	-
10	Indah Fatmawati	-
11	Intan Oktavia	-
12	Ira Rahmawati	Gamenya sangat menarik, inovatif dan mudah dipahami
13	Itsna Lathi Taufiqoh	Gamenya sangat menarik
14	Kiki Apriani	Saya sangat senang dengan game yang dibuat karena lebih bertambah semangat belajar dan tidak membosankan, kalau bisa lebih dikembangkan
15	Komariyah	Saya suka dengan game ini, membuat saya jadi mudah dalam belajar
16	Kris Afrianti	Sangat kreatif

17	Kurnia Nurbakti N	-
18	Larasmi Sariasih	-
19	Lisa Anggraini	-
20	Listia Wati	Game ini sangat menyenangkan dan mendidik
21	Mar'atun Sholihah	Gamenya sangat menarik dan mudah dimainkan
22	Monik Afifah S	-
23	Mony Meylani W	-
24	Nita Permata Sari	Saya sangat puas dengan game semacam ini karena tidak membosankan sehingga siswa menjadi semangat untuk belajar dan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Kalau bisa dikembangkan lagi
25	Nur Janah	-
26	Resma Yuliarsih	-
27	Rina Widiarti	-
28	Rio Agus Wibowo	Saya senang, tetapi aplikasi ini sedikit kurang menarik (hadiahnya asli dong, jangan PHP)
29	Riya Sapta Dewi	-
30	Riyan Fradayanti	-
31	Rizki Linawati	Menurut saya sangat mengasyikan karena bermain sambil belajar
32	Rizki Julia Andriana	Aplikasi ini sangat bagus, dapat membuat kami tertarik untuk terus mengetahui dan soal dalam aplikasi ini lebih ditingkatkan lagi agar masih lebih baik untuk kemajuan pendidikan
33	Rizki Pratama	Menurut saya game ini menarik dan menghibur, baik juga untuk belajar. Saran saya hadiahnya yang asli dong.
34	Sa'adah	Gamenya sangat menarik, sesuai dengan materi dan mendidik
35	Sekar Arum Budiati	-
36	Sri Dewi Maylana	Gamenya bagus tetapi bikin frustrasi dan ketawa. Hadiahnya palsu
37	Tani Astri Septiati	-
38	Tika Pratiwi Rizky S	Gamenya bagus dan membuat saya mau lebih giat belajarnya. Tapi sebaiknya kalau saat mengerjakan salah, soalnya ganti lagi biar lebih menantang. Terimakasih

39	Tuti Asmawati	-
40	Tyas Ayuningrum	-
41	Umi Salamah	-
42	Vieny Indonesia	Asyik
43	Vita Okta Viana	-
44	Wahyu Wulandari	-
45	Wijayanti	-
46	Winda Andriani	-
47	Winda Ayu Kusumawati	-
48	Yuli Anggraeni	Pilihan gandanya (soal) masih kurang. Ditambah lagi

## **Lampiran 7**

1. Surat Izin Penelitian
2. Sampel angket observasi awal
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
4. Dokumentasi Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO**  
**KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU**

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo Kode Pos 54111  
 Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : kpmpt@purworejokab.go.id

**IZIN RISET / SURVEY / PKL**

NOMOR : 072/185/2015

- I. Dasar : Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 14 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2008 Nomor 11 ).
- II. Menunjuk : Surat izin penelitian dari UNY No.494/UN.34.18/LT/2014 tanggal 23 Maret 2015
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| ❖ Nama                          | : Zulfri Adhi Wibowo  |
| ❖ Pekerjaan                     | : Mahasiswa   |
| ❖ NIM/NIP/KTP/ dll.             | : 11403241037   |
| ❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi | : Universitas Negeri Yogyakarta   |
| ❖ Jurusan                       | : Pendidikan Akuntansi  |
| ❖ Program Studi                 | : Pendidikan Akuntansi  |
| ❖ Alamat                        | : Babakan Rt.16/04 Kec.Kalimanah Kab.Purbalingga  |
| ❖ No. Telp.                     | : 085747003988  |
| ❖ Penanggung Jawab              | : Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc   |
| ❖ Maksud / Tujuan               | : Penelitian  |
| ❖ Judul                         | : Pengembangan game tax administration millionaire quiz berbasis adobe flash sebagai media pembelajaran administrasi pajak di kelas XI akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo |
| ❖ Lokasi                        | : SMK Sawunggalih Kutoarjo  |
| ❖ Lama Penelitian               | : 2 Bulan   |
| ❖ Jumlah Peserta                | :   |

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
  - Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
  - Kepala Pemerintahan setempat ( Camat, Kades / Lurah )
- Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPMPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

**Surat Ijin ini berlaku tanggal 01 April 2015 sampai dengan tanggal 31 Mei 2015.**

Tembusan , dikirim kepada Yth :

- Ka. Bappeda Kab. Purworejo;
- Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Purworejo;
- Ka. Dindikbudpora Kab. Purworejo;
- Ka. SMK Sawunggalih;
- Wakil Dekan I Fak. Ekonomi UNY

Dikeluarkan : Purworejo

Pada Tanggal : 01 April 2015

**a.n. BUPATI PURWOREJO**

**KEPALA KANTOR**

**PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU  
 KABUPATEN PURWOREJO**

**TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos**

Pembina Tk. I

NIP. 19640724 198611 1 001





### Angket Observasi

Judul Penelitian : Pengembangan Game Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Peneliti : Zulfri Adhi Wibowo

Nama : Tika Pratiwi Rizky Sutrisno

Kelas : XI Ak 4

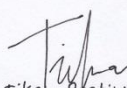
Petunjuk Pengisian :

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan ketertarikan siswa kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo terhadap kuis Who Wants to be a Millionaire. Dimohon Saudara/i memberi respon pada setiap pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda checklist ( ✓ ) pada kolom yang tersedia.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah Anda mengetahui acara kuis Who Wants To be a Millionaire?	✓	
2.	Apakah menurut anda kuis Who Wants to be a Millionaire menarik?	✓	
3.	Apakah Anda tertarik untuk bermain sebagai peserta Who Wants to be a Millionaire?	✓	

Kutoarjo, 17 Februari 2015

Responden

  
Tika Pratiwi R.S.

### Angket Observasi

Judul Penelitian : Pengembangan Game Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo

Peneliti : Zulfri Adhi Wibowo

Nama : Kris Aprianti

Kelas : XI Ak 4

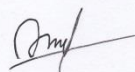
Petunjuk Pengisian :

Lembar angket ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan ketertarikan siswa kelas XI SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo terhadap kuis Who Wants to be a Millionaire. Dimohon Saudara/i memberi respon pada setiap pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda checklist ( ✓ ) pada kolom yang tersedia.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah Anda mengetahui acara kuis Who Wants To be a Millionaire?	✓	
2.	Apakah menurut anda kuis Who Wants to be a Millionaire menarik?	✓	
3.	Apakah Anda tertarik untuk bermain sebagai peserta Who Wants to be a Millionaire?	✓	

Kutoarjo, 17 Februari 2015

Responden

  
Kris Aprianti



**YAYASAN PENDIDIKAN EKONOMI**  
**SMK YPE SAWUNG GALIH KUTOARJO**  
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi,  
 Adm.Perkantoran, Pemasaran, Busana Butik,  
 Teknik Komputer Jaringan, Teknik Sepeda Motor  
 Jl. Semawungdaleman Kutoarjo Telp. Fax ( 0275 ) 641342

Website: [www.smksawunggalihkutoarjo.sch.id](http://www.smksawunggalihkutoarjo.sch.id)

Email : [smk\\_swg\\_kta@yahoo.com](mailto:smk_swg_kta@yahoo.com)



## **SURAT KETERANGAN**

Nomor : 515/L.03 SMK Swg. 06/O/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo  
 Kabupaten Purworejo Propinsi Jawa Tengah, dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : ZULFRI ADHI WIBOWO  
 NIM : 11403241037  
 Perg. Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi  
 A l a m a t : Babakan Rt 16 / 04 Kecamatan Kalimanah  
 Kabupaten Purbalingga

Adalah benar-benar telah mengadakan Penelitian di SMK YPE Sawunggalih  
 Kutoarjo Kabupaten Purworejo pada :

Bulan : Mei 2015  
 Judul : "Pe ngembangan game tax administration millionaire quiz  
 berbasis adobe flash sebagai media pembelajaran  
 administrasi pajak di kelas Kelas XI Akuntansi SMK YPE  
 Sawunggalih Kutoarjo"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya kepada yang  
 bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kutoarjo, 8 Mei 2015

Kepala Sekolah

Yulianto, S.Kom





Siswa sedang belajar materi Administrasi Pajak dengan Game Tax Administration Millionaire Quiz



Siswa mulai mengerjakan soal pada game Tax Administration Millionaire Quiz



Siswa sedang mengerjakan soal pada *Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz*



Siswa mencapai level hadiah 1 milyar